APRIL | JAHRGANG ▸ 12 | AUSGABE ▸ 2/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 3200240

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

SUPPORT ZONE

12 Seiten Tipps, Tricks und Cheats!

GAME OF THE MONTH

POKÉMON STADIUM™

Die Pokémon in 3D!

MARIO PARTY 2

Die Party geht weiter!

TOMB RAIDER

Lara verzaubert den Game Boy!

METAL GEAR SOLID

Agenten-Action auf dem Game Boy!

CASTLEVANIA - LEGACY OF DARKNESS

Das Böse stirbt nie!

DOPPELPOSTER!
Mario Party 2 / Castlevania - Legacy Of Darkness

Pokémon™*

Schnapp' sie Dir alle!™

bei OTTO

Die Original Pokémon Soundtrack CD,

mit tollem Poster.

Best.-Nr.	247 078 2	34,95

Pokémon für Game-Boy,

rote Edition	398 950 C	69,95
blaue Edition	398 960 C	69,95

Pokémon Spieleberater,

mit vielen tollen Tips und Tricks f
den echten Pokémon-Fan

Best.-Nr.	408 995 C	24,9

Game-Boy-Color,

im trendigen „Pokémon-Gelb" oder in coolem „Clear-Purple". Der Clou: auf dem Farbbildschirm ist Pokémon mit bis zu 12 Farben spielbar. Komplett mit Batterien (ohne Spiel).

gelb	291 699 F	149,95
clear purple	236 867 4	149,95

Link-Kabel für Game-Boy,

unentbehrlich, wenn Du Deine Pokémons tauschen oder gegeneinander kämpfen lassen willst.

Best.-Nr.	240 884 6	19,95

Pikachu-Pedometer,

zählt jeden Deiner Schritte u
zeigt jederzeit, wie Dein Pikach
gelaunt ist.

Best.-Nr.	489 774 8	49,9

Pokémon-Stadium für N-64.

Mit dem dazugehörigen Transfer-Pak, kannst Du Dein GB Pokémon jetzt auch auf dem N-64 spielen.

Best.-Nr.	411 209 1	149,95

Und hier ist der Stadium-Spieleberater,

randvoll mit Tips und Kniffen zu dem neuen Spiel.

Best.-Nr.	411 338 7	24,95

Noch mehr Pokémon-Artikel findest Du in unserem neuen Sommerkatalog

oder unter www.otto.de/telespiele

Bestell-Hotline rund um die Uhr (24 Pf./Min. / Telekom-Tarif) **0180/530 30**

Kultig! Das N-64,

in coolem Ocean Blue oder geheimnisvollem Atomic Purple.
Mit 1 Controller in gleicher Farbe. Ohne Spiel.

Ocean Blue	252 629 C	199,-
Atomic Purple	252 563 C	199,-

Mein Wunschzettel:

. Best.-Nr. _____

. Best.-Nr. _____

. Best.-Nr. _____

. Best.-Nr. _____

Bequem bestellen, rund um die Uhr
OTTO-Bestell-Hotline **0180/530 30**

Otto-Versand (GmbH & Co.), 22172 Hamburg

HOPPELHÄSCHEN VS. POKÉMON

Ostern steht vor der Tür – jedoch gibt es in diesem Jahr keine Ostereier, sondern... na klar, Pokébälle! **Pokémon Stadium**, der erste Pokémon-Titel für das Nintendo64, wird Anfang April veröffentlicht und katapultiert all eure Lieblinge in die wunderbaren, dreidimensionalen Sportarenen des neuartigen Action-Spektakels.

Ja, ihr habt richtig gelesen! Die Pokémon, die ihr bislang in eurem eigenen Game Boy-Spiel gesammelt habt, könnt ihr nun mittels Nintendo64 Transfer Pak in das Nintendo64-Spiel übertragen. So seht ihr eure Pokémon zum ersten Mal in Farbe – am besten im Wettkampf gegen die Pokémon eines Freundes. Was es sonst noch Neues aus der Pokémon-Welt gibt, erfahrt ihr ab Seite 6! Ostern, das Fest, an dem euch die Hoppelhäschen auch in diesem Jahr wieder mit vielen Überraschungen beglücken, bietet euch jedoch noch mehr als Pokémon: Für ausgelassene Partystimmung im Wohnzimmer sorgt **Mario Party 2**, verschärfte Gänsehaut bringt euch der Gruselschocker **Castlevania – Legacy Of Darkness**, und einen Vorgeschmack auf die Fußball-EM gibt euch **International Superstar Soccer 2000**. All das und noch viel mehr lest ihr in unserer Area 64 (ab Seite 21). Neuheiten für Game Boy, Game Boy pocket und Game Boy Color stellen wir euch ab Seite 45 vor. Ihr seht also, auch in dieser Ausgabe stecken wieder jede Menge Action, Spaß und Magie... frohe Ostern und viel Spaß beim Videospielen wünscht

EUER CLAUDE M. MOYSE

INHALT

GAME OF THE MONTH

12 Pokémon Stadium NINTENDO 64

AREA 64

22 Mario Party 2

26 Castlevania – Legacy Of Darkness

30 International Superstar Soccer 2000

31 Daikatana

32 Blues Brothers 2000 · Taz Express
Int. Track'n'Field Summer Games · NBA In the Zone 2000

33 Top Gear Rally 2 · Ruff & Tumble
Top Gear Hyper Bike · Tony Hawk's Skateboarding

39 Hydro Thunder · ECW Hardcore Revolution
Rat Attack · Army Men

RUBRIKEN

03 Editorial

06 Pokémon Center

20 System Charts

36 Player's Lounge

39 Impressum

78 News Flash

83 Final Stage

SPECIALS

91 Doppelposter
Castlevania – Legacy of Darkness / Mario Party 2

60 Comic Fun
Die Ostereier-Situation

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

PORTABLE POWER

96 Wario Land 3

50 Metal Gear Solid

52 Tomb Raider

53 Gute Zeiten – Schlechte Zeiten

59 Bugs Bunny – Crazy Castle 4

55 Magical Tetris Challenge

56 Looney Tunes – Attacke vom Mars
Rugrats – Die Zeitreise

57 Konami GB Collection 2
Speedy Gonzales

58 International Superstar Soccer 2000
Micro Machines V3
Top Gear Rally Pocket
Thrasher: Skate & Destroy

59 Swing
WCW Mayhem
Billy Bob's Huntin'n'Fishing
Spirou – The Robot Invasion

GAME BOY COLOR

SUPPORT ZONE

66 Hotline

68 Tricks & Cheats

70 Tipp-Special:
Rayman 2 – The Great Escape

SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

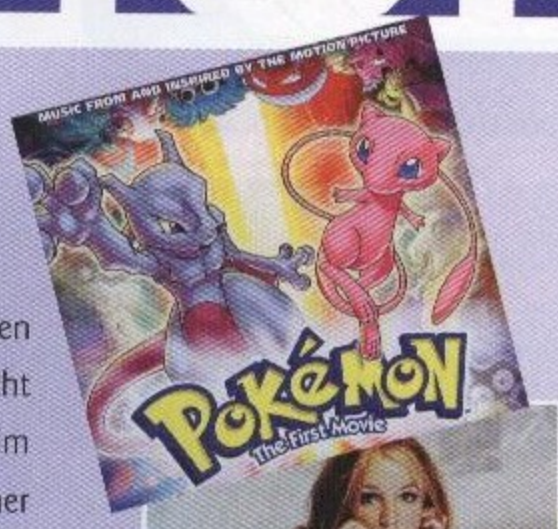
01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

POKéMON CENTER

Die Kino-Sensation...

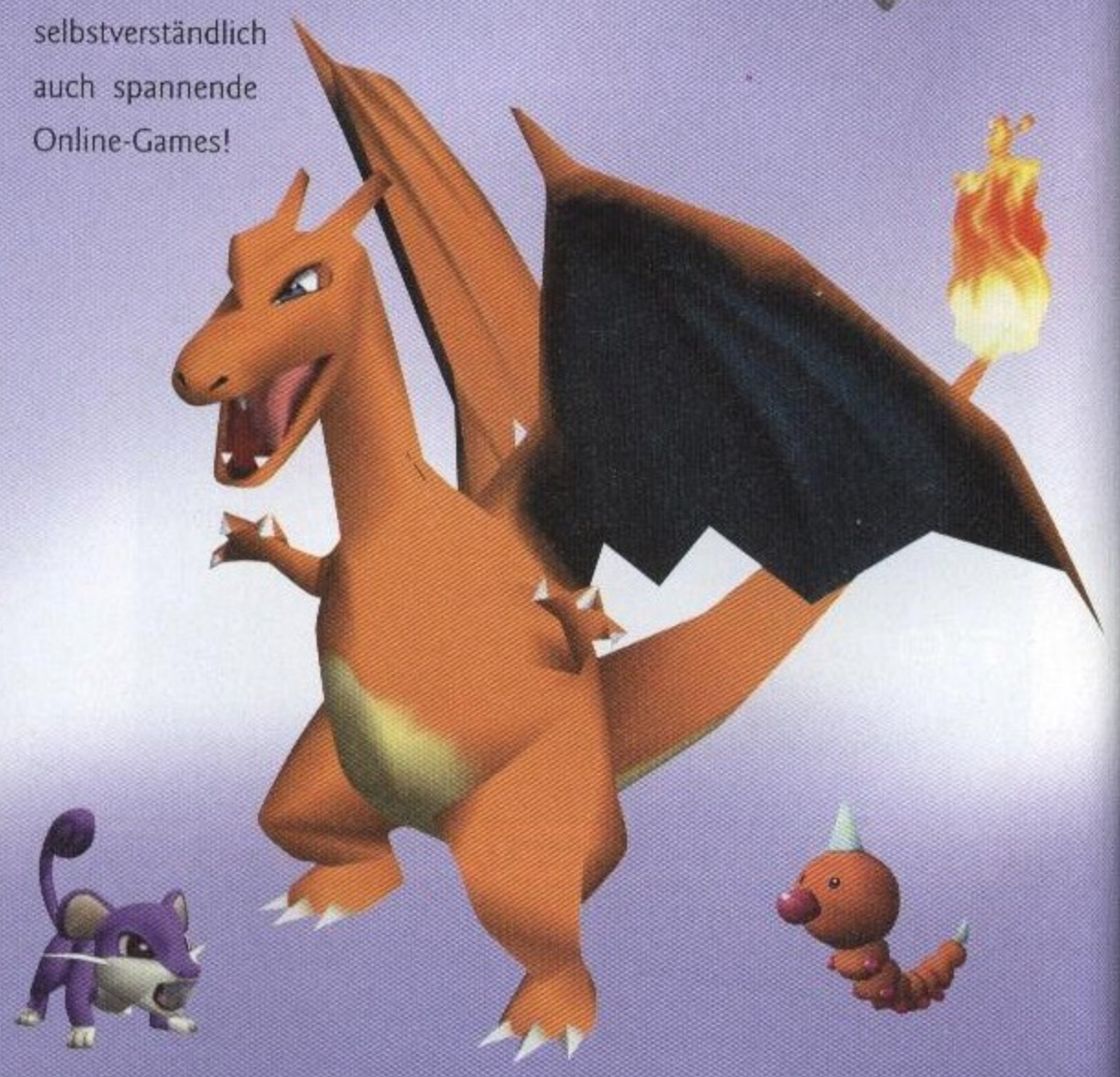
... kommt nach Deutschland! Am 13. April startet bundesweit das erste große **Kino-Abenteuer** um Ash, Pikachu und Co.! Ihr erlebt zusammen mit den Helden eine der aufregendsten Geschichten, die je über eine Kinoleinwand geflimmert ist: Auf einer Insel geraten die Freunde in einen Kampf, der sie bis an den Rand ihrer Kräfte bringt. Und obendrein werden sie dort schließlich mit dem gentechnisch erschaffenen Pokémon Mewtu konfrontiert! Ob sie wohl das stärkste aller Pokémon bezwingen können? Das wollen wir noch nicht verraten... In den USA lief der Film im November 1999 an und hat bisher mehr als 85 Millionen US-Dollar eingespielt!

Zum ersten großen Pokémon-Kinoabenteuer gibt es auch einen stimmungsvollen **Soundtrack**, der bereits jetzt im Handel erhältlich ist! Darauf findet ihr großartige Songs von Stars wie Britney Spears, N'SYNC, Christina Aguilera, Emma (Baby Spice) Bunton, Aaron Carter, B*Witched und vielen mehr... Selbstverständlich enthält die Scheibe auch eine neue Interpretation des Pokémon-Titelsongs sowie den Hit von M2M: „Don't Say You Love Me"! So wird aus dem Filmvergnügen jederzeit auch ein Hörerlebnis!



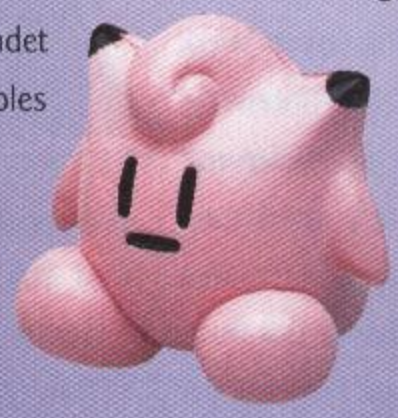
Pokémon komplett im Internet

Wer sein Wissen über Pokémon erweitern will, der braucht nur eine Adresse: Mit **www.pokemon.de** gelangt ihr direkt zur offiziellen Pokémon-Homepage! Und hier steht alles, was ihr rund um das Thema Pokémon wissen müsst. Egal, ob Pokédex, Hintergrundinfos oder coole Downloads; egal ob CD, Film, Kartenspiel oder spezielle Pokémon-Aktionen: Hier gibt es jede erdenkliche Info zum Thema, wichtige News und selbstverständlich auch spannende Online-Games!



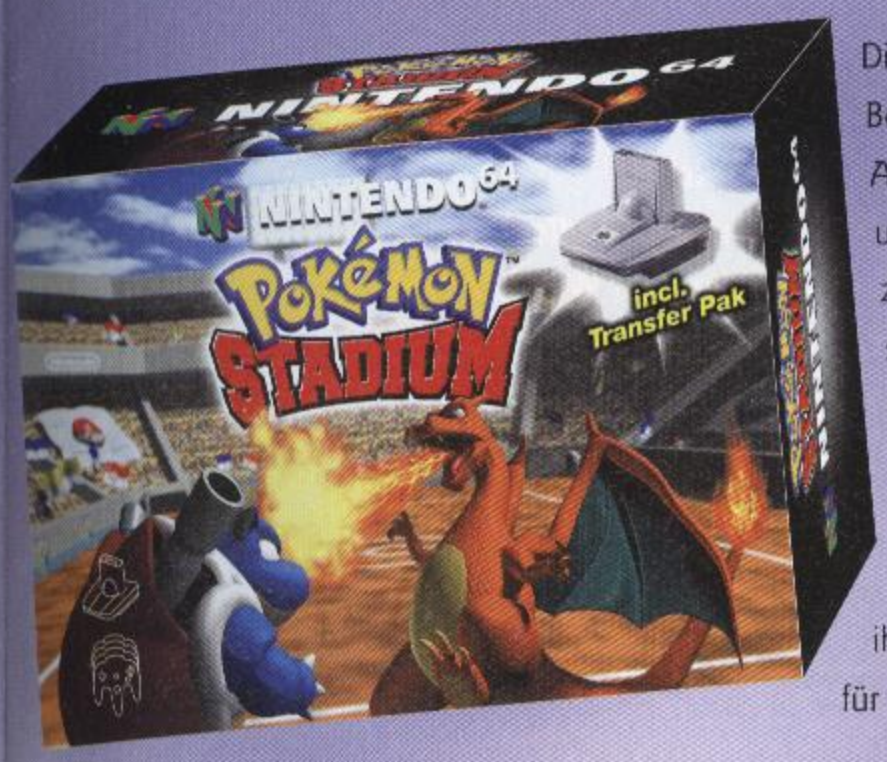
Poké-Burger?

Auch im Hamburger-Restaurant tauchen die Pokémon auf: Wer seit Anfang April bei **Burger King** essen war, der ist bestimmt schon auf die aktuellen **Kids Menus** aufmerksam geworden! Denn hier findet ihr jetzt in jeder Tüte ein cooles Pokémon!



Unter anderem könnt ihr euch Pikachu, Glumanda oder Piepi holen, aber das ist längst noch nicht alles: Es gibt verschiedene Pokémon-Schlüsselanhänger, Leuchtfiguren, Wasserspucker, Pokémon Beanbags und, und, und... Insgesamt 57 verschiedene Pokémon-Toys könnt ihr euch in den Kids Menus schnappen! (Die Aktion beginnt bzw. begann in Deutschland und der Schweiz am 7. April sowie in Österreich am 10. April.)

Auftritt in 3D

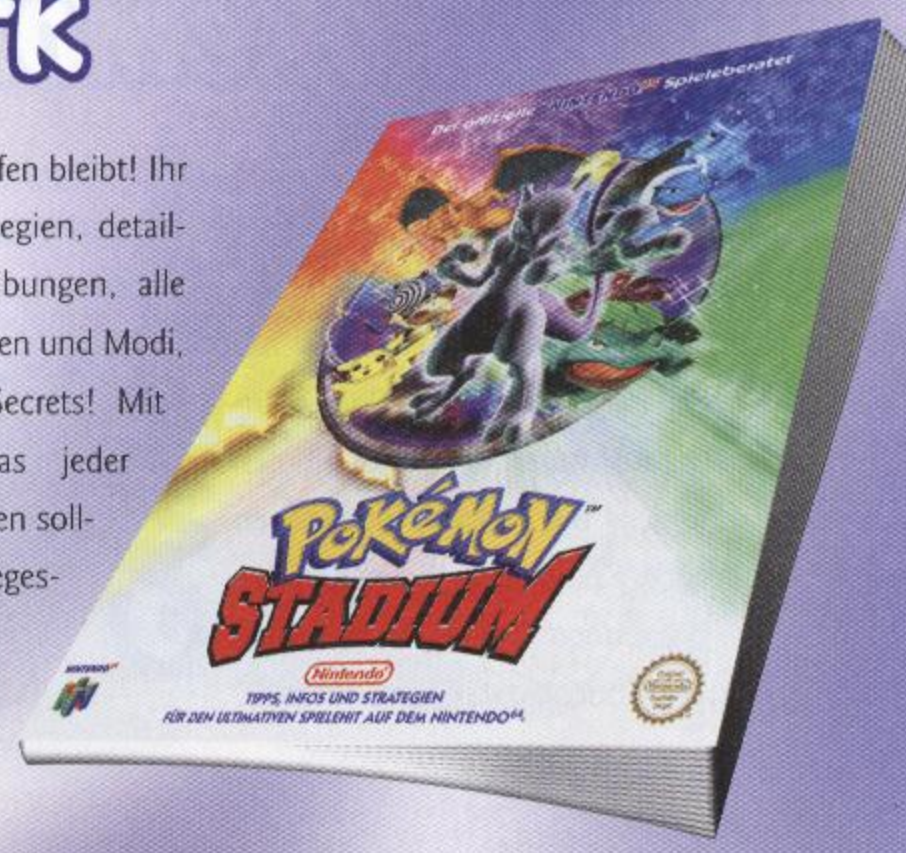


Die Luft vibriert, der Boden erbebt unter den Attacken von Onix, und Pikachus Blitze zucken über den Bildschirm – all das in 3D im brandneuen **Pokémon Stadium**! Und ihr kämpft nicht nur mit den Pokémon, die ihr im Nintendo64-Spiel für den Kampf ausleihen könnt: Ihr habt auch die Möglichkeit, jene Pokémon in die Arena zu schicken, die ihr selbst gefangen habt! Wie das funktioniert? Dank des technisch genialen Nintendo64 Transfer Pak! Damit könnt ihr eure eigenen Pokémon in das Spiel transferieren und in 3D anschauen bzw. im Kampf erleben! Tretet erneut gegen alle acht Trainer an, besiegt noch einmal die Top Vier, lasst eure Pokémon sich mit denen eurer Freunde im Kampf messen, vergnügt euch bei vielen witzigen Mini-Spielen und, und, und... **Pokémon Stadium** und das **Nintendo64 Transfer Pak** sind im exklusiven Duo-Pack seit Anfang April erhältlich!

Das Meister(trainer)-Werk

Unzählige Attacken und Kombinationen, verschiedenste Typen...

Die Möglichkeiten, eure Pokémon in den Duellen antreten zu lassen, sind Legion! Da aber selbst der versierteste Trainer sich nicht alle Details merken kann, haben wir für Hilfe gesorgt: Mit dem offiziellen **Pokémon Stadium-Spieleberater** geben euch die Profis aus der Club Nintendo-Redaktion ein umfangreiches Buch in die Hände, so dass keine Frage mehr offen bleibt! Ihr findet ausführliche Strategien, detaillierte Pokémon-Beschreibungen, alle Informationen zu Turnieren und Modi, Hintergrundinfos und Secrets! Mit diesem Handbuch, das jeder Pokémon-Trainer mitführen sollte, ist der Weg in den Siegespalast sicher!



POKéMON CENTER

Wo kriechen sie denn?

Durch das **Universal Game Link-Kabel** natürlich! Denn wie ihr ja nun bereits wisst, habt ihr keine Chance, alle 150 Pokémon in einer Edition zu fangen: In der Roten und Blauen Edition findet ihr jeweils exklusive Pokémon, die ihr nur dort fangen könnt.

Schnappt euch das Universal Game Link-Kabel, einen zweiten Game Boy mit der jeweils anderen Edition und tauscht – nur so schnappt ihr sie wirklich alle!

Übrigens: Das Universal Game Link-Kabel gibt es jetzt im aktuellen Pokémon-Design!

Der Weg durch's Abenteuer

Ihr habt euch im Pokémon-Turm rettungslos verlaufen? Ihr wisst nicht, wo Mr. Fuji die Pokéflöte versteckt hat? Euch kann geholfen werden – mit dem großen, 114 Seiten starken Werk der Profis aus der Club Nintendo-Redaktion! Der offizielle **Pokémon-Spieleberater** zur Roten und Blauen Edition hilft euch selbst in kniffligsten Situationen weiter! Übrigens: Das Buch ist nicht nur eine enorme Hilfe bei der Lösung aller Rätsel und bei der Suche nach allen 150 Pokémon. Es ist obendrein der bestverkaufte Spieleberater aller Zeiten!

POKéMON DES MONATS

NAME:	Relaxo
NUMMER:	#143
TYP:	Normal
ALTER:	unbekannt
ORT:	Route 16 (in Richtung Prismania City) / Route 12 (aus Richtung Lavandia kommend)
LIEBLINGSBUCH:	Der große Schlaf (von Raymond Chandler)
LIEBLINGSFILM:	Der Schläfer (mit Woody Allen)
FÄHIGKEITEN:	Kopfnuss, Amnesie, Erholung, Bodyslam (ab Level 35), Härtner (ab Level 41), Risikotackle (ab Level 48), Hyperstrahl (ab Level 56)

Euer Pokémon-Frühstück...

... wird einmal mehr durch witzige Sticker versüßt – denn seit März habt ihr mit Kellogg's wieder die Gelegenheit, eure Sticker-Sammlung zu vergrößern! Insgesamt 70 neue **Pokémon-Leuchtaufkleber** könnt ihr in den Packungen mit folgenden leckeren Frühstücks-Knuspereien finden: Kellogg's Smacks, Choco Smacks, Froot Loops, Frosties, Chocos und Choco Krispies.

(Achtung: In Österreich gibt es sie in den Packungen von Kellogg's Smacks, Chocos, Choco Smacks, Frosties sowie Choco Krispies und in der Schweiz auch in der Corn Pops-Verpackung!) Damit ihr auch einen Platz habt, an den ihr die gesammelten Sticker kleben könnt, erhaltet ihr von Kellogg's auch ein vierfarbiges Sammelalbum.

Pokémon – die Rekord-Serie

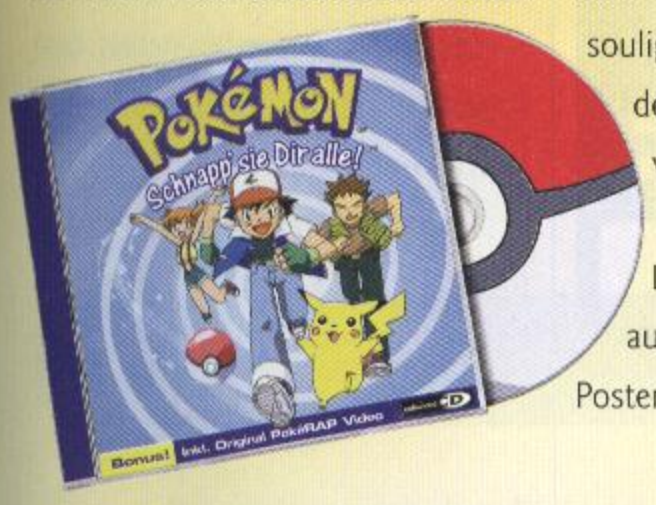
Ash und Co. sind wieder unterwegs: Seit Januar erleben die vier Gefährten täglich neue, spannende Abenteuer in der großen, weiten Pokémon-Welt! Und ihr begleitet die Freunde auf ihrem Weg, wenn es von Montag bis Freitag ab 14:40 Uhr auf RTL II heißt: „Ich will der Allerbeste sein!"

Die **TV-Serie** erzielte übrigens bislang echte Quotenrekorde: Regelmäßig sitzen mehr als 1,2 Millionen Zuschauer vor den TV-Schirmen! Bis zu 70 Prozent der Zuschauer im Alter zwischen 3 und 13 Jahren sind treue Anhänger von Ash und seinen Freunden!

In der Schweiz ist die TV-Serie übrigens nun auch über Antenne zu empfangen: Auf SF2 sind die Abenteuer ab 10. April täglich um 17:00 Uhr (von der ersten Folge an) zu sehen!

Gold für TV-Soundtrack

So etwas hat es in der Geschichte der TV-Musik wahrscheinlich noch nie gegeben: Innerhalb von nur elf Tagen erreichte die bei KOCH Records erschienene CD mit dem original **Pokémon-TV-Soundtrack** Goldstatus! Andi Knote, der schon die Musik zu Sailor Moon für das deutsche Fernsehen bearbeitet hat, hat die Musik des US-Originals neu abgemischt, die Texte ins Deutsche übertragen und neu aufgenommen. Das Ergebnis: Ein enorm vielseitiger Soundtrack! Neben dem rockigen Titelsong sind dort soulige Töne („In der Dunkelheit der Nacht") ebenso zu hören wie poppige Dance-Tracks. Das „Booklet" enthält außerdem alle Liedertexte bzw. – wenn ihr es auseinander faltet – ein cooles Poster für eure Wand!

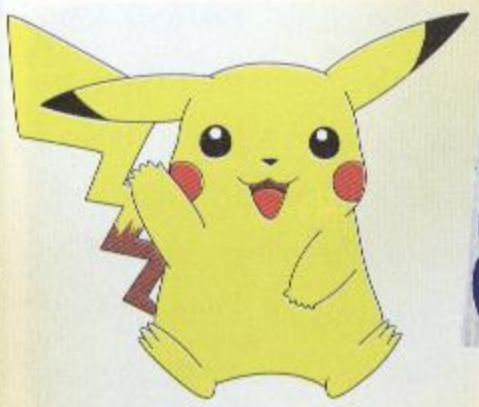


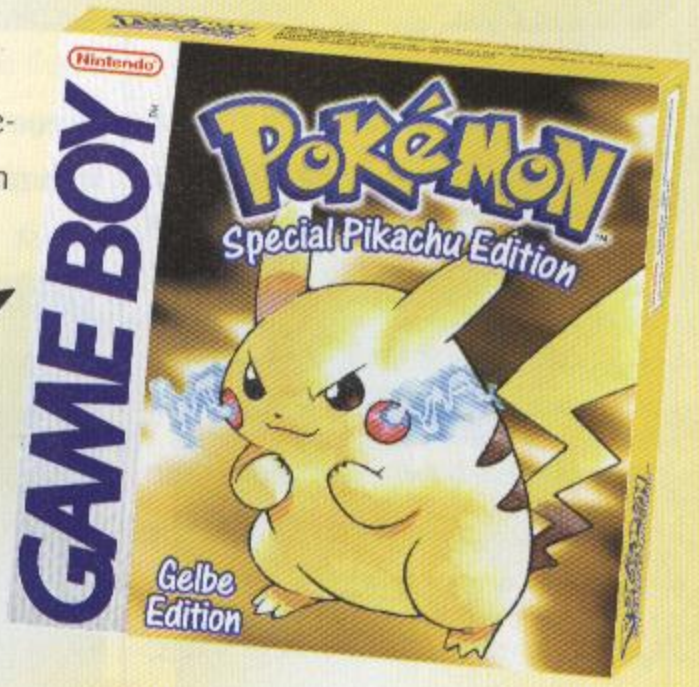
Auf ein Neues!

Nach dem enormen Erfolg präsentieren wir euch nun die zweite Staffel: Mit „Bezaubernde Schwestern" wird im April der **Pokémon-Comic Nr. 7** beim Händler für euch bereit liegen! Außer dem neuen, aufregenden Abenteuer, bei dem ihr Ash und seine Freunde begleiten könnt, haben wir selbstverständlich noch eine Reihe brandheiße Pokémon-Infos in das Heft gepackt: So erfahrt ihr alles über den ersten Pokémon-Titel für das Nintendo64, Pokémon Stadium, sowie über das Nintendo64 Transfer Pak! Und was noch? Lasst euch überraschen... Ab 10. April ist es soweit!

Eure Reise mit Pikachu

Schon bald erscheint die Gelbe Edition von Pokémon, die nicht ohne Grund auch „Special Pikachu Edition" heißt: Es geht hier nämlich wie in der Serie zu! Ash wird während des gesamten Spiels von Pikachu, seinem und eurem Lieblings-Pokémon, begleitet! Weiterhin taucht Team Rocket in Gestalt von Jessie und James immer wieder auf – mit den auch aus dem Fernsehen bekannten Worten „Jetzt gibt's Ärger!" Und es kommt noch besser: Ein exklusives Mini-Spiel steckt in der Gelben Edition – es ist jedoch gut verborgen... Mit dem Game Boy Printer habt ihr hier u.a. die Möglichkeit, euer Trainerdiplom auch Schwarz auf Weiß auszudrucken. **Pokémon – Gelbe Edition**: Das ist die wahre Herausforderung für jeden ambitionierten Pokémon-Trainer!





POKÉMON CENTER

Der Geist im Turm

Wie kann ich den Geist im Pokémon-Turm bekämpfen?

Den Geist, der euch in der fünften Etage des Pokémon-Turms in Lavandia erwartet, könnt ihr bekämpfen, sobald ihr im Besitz des Silph Scope seid. Dabei handelt es sich um einen Gegenstand, mit dem es möglich wird, Geister zu identifizieren. Dieses High Tech-Utensil wurde von der Silph Co. entwickelt und befand sich gerade in der Testphase, als es von Giovanni, dem Anführer des Team Rocket, gestohlen wurde. Besiegt Giovanni in der untersten Etage seines geheimen Hauptquartiers (der Spielhalle von Prismania City), um den begehrten Gegenstand zu erhalten.

Surfer und Stärke

Wo erhalte ich die VM 03 „Surfer“ und die VM 04 „Stärke“?

Die VM 03 und die verloren gegangenen Goldzähne des Wärters erhaltet ihr in der Safari-Zone. Die Leitung der Safari-Zone hat alle Trainer des Landes zu einem großen Gewinnspiel eingeladen. Der Erste, der die versteckte Hütte tief im Herzen der Safari-Zone findet, erhält die VM 03 „Surfer“ als Preis. Den Weg zur Hütte findet ihr folgendermaßen: Im Eingangsbereich lauft ihr nach rechts und betretet das nächste Gebiet über den östlichen Durchgang. Hier lauft ihr über verschiedene Treppen nach Norden und folgt dort dem Weg nach Westen, um das nächste Gebiet zu erreichen.

In diesem Gebiet überquert ihr die Wiese zur Treppe auf der linken Seite und folgt dem Weg weiter nach Norden (lauft dabei an drei kleinen Teichen vorbei). Der westliche Durchgang führt in den letzten Bereich der Safari-Zone, in dem ihr die Goldzähne und auch die versteckte Hütte finden könnt. Mit der VM 03 und den Goldzähnen im Gepäck könnt ihr die Safari-Zone wieder verlassen und zum Pokémon-Center von Fuchsania City gehen.

In dem Haus rechts neben dem Pokémon-Center findet ihr den Wärter der Safari-Zone.

Überreicht ihm seine Goldzähne, damit ihr die VM 04 „Stärke“ als Belohnung erhaltet.

Die Safari-Zone

Wie kann ich in der Safari-Zone leichter Pokémon fangen?

Bei der Safari-Zone handelt es sich um ein großes Freigehege, in dem ihr verschiedene seltene Pokémon in freier Wildbahn antreffen könnt. Die Pokémon hier sind schwerer zu fangen als in den anderen Gebieten des Landes, da ihr innerhalb der Safari-Zone weder eigene Pokémon einsetzen noch herkömmliche Pokébälle benutzen könnt. Es ist in diesem Park nur erlaubt, spezielle Safaribälle, ein paar Köder und einige Steine für die Jagd mitzunehmen. Vielleicht helfen euch einige unserer Ratschläge: Nicht nur die geworfenen Steine haben eine schwächende Wirkung auf wilde Pokémon: Auch jeder geworfene Safariball macht es einfacher, sie einzufangen. Die beste Taktik besteht also darin, Safaribälle stets auf ein einziges Ziel eurer Begierde zu werfen, bis ihr es schließlich eurer Sammlung hinzufügen könnt. (Die einzige Ausnahme bildet Chaneira. Dieses Pokémon müsst ihr zunächst mindestens einmal mit einem Köder füttern, bevor ihr versucht, es zu fangen.) Lasst euch nicht entmutigen, wenn das gewünschte Pokémon entwischen sollte. Auch der beste Trainer kann nicht jedes Pokémon auf Anhieb fangen!

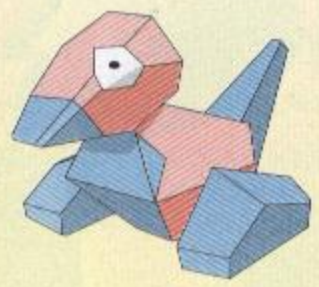
center Pokémon

Trainer Tricks

Porygon

Wo finde ich Porygon?

Bei Porygon handelt es sich um ein künstlich geschaffenes Pokémon, das in freier Wildbahn nicht zu finden ist. Die einzige Möglichkeit, Porygon eurer Sammlung hinzuzufügen, besteht darin, es am Gewinnschalter in Prismania City zu kaufen (in der Roten Edition für 9.999 Spielmünzen, in der Blauen Edition für 6.500 Spielmünzen).



Trainer Tricks

Die Arena von Saffronia City

Wie gelange ich in die Arena von Saffronia City?

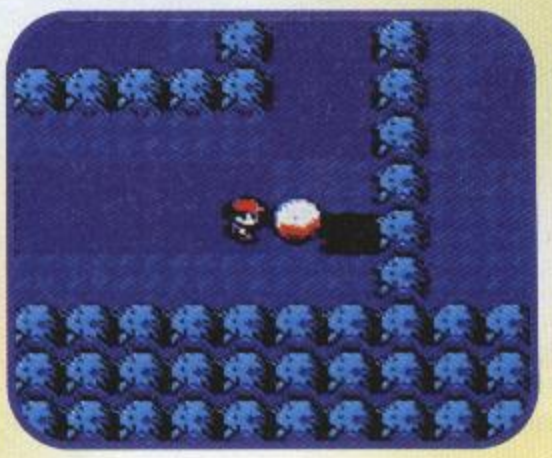
Die Arena von Saffronia City wird während eurer ersten Besuche in der Stadt von einem Team Rocket-Mitglied bewacht. Dieses verlässt seinen Posten erst dann, wenn es euch gelungen ist, den Vorsitzenden der Silph Co. aus Giovannis Händen zu befreien. Ihr findet Giovanni im obersten Stockwerk des Bürogebäudes in der Mitte der Stadt. Gelingt es euch, ihn und seine Pokémon in einem Kampf zu besiegen, verschwinden alle Anhänger des Team Rocket aus der Stadt und ihr könnt alle Gebäude (inklusive Pokémon-Arena) betreten.

Trainer Tricks

Die Siegesstraße

Wie gelange ich durch die Siegesstraße?

Bei der Siegesstraße handelt es sich um einen Weg durch eine Höhle, der euch zur Pokémon-Liga führt. Im Inneren dieser Höhle versperren euch gewaltige Felsbrocken den Weg und ihr könnt die Steinblockaden nur dann entfernen, wenn ihr über ein Pokémon verfügt, dem ihr mit Hilfe der VM 04 die Fähigkeit „Stärke" beigebracht habt. Nachdem ihr die Siegesstraße betreten habt, solltet ihr eines eurer Pokémon „Stärke" einsetzen lassen. Dadurch seid ihr in der Lage, die großen, hellen Felsbrocken zu verschieben. Rollt den Felsen links von euch auf den Schalter, den ihr auf der rechten Seite finden könnt. Dadurch verschwindet der große Fels, der auf der erhöhten Plattform den Weg zur Treppe in die erste Etage versperrt hat. In der ersten Etage schiebt ihr die untere Felskugel auf den Schalter und lauft dann über die erhöhte Ebene nach rechts, um die Plattform herum und zur Leiter in die zweite Etage. Hier benutzt ihr erneut „Stärke" und schiebt die Felskugel über euch zuerst nach oben und dann nach links auf den Schalter. Lauft nun zurück nach rechts und über die Stufen auf die erhöhte Plattform, von wo aus ihr dem Weg in die linke untere Ecke des Raumes folgt. Geht nun in diesem abgegrenzten Bereich nach rechts bis zur Felskugel und schiebt diese durch das Loch, um sie in die erste Etage zu befördern. So legt ihr den Weg zum Ausgang frei!



Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Michael Korb, Oberthal
Pokémon-Team:
26 Raichu (Donnerschock/Donner/Donnerwelle/Megakick)
03 Bisaflor (Solarstrahl/Rasierblatt/Rankenhieb/Schlafpuder)
65 Simsala (Psychochinese/Reflektor/Psystrahl/Genesung)
94 Gengar (Hypnose/Traumfresser/Nachtnebel/Psywelle)
06 Glurak (Flammenwurf/Erdbeben/Feuersturm/Zerschneider)
09 Turtok (Biss/Hydropumpe/Blubber/Aquaknarre)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Österreich
Name: Kerstin Kalcher, St. Marein
Pokémon-Team:
05 Glutexo (Feuersturm/Geofissur/Erdbeben/Schaufler)
06 Glurak (Erdbeben/Stärke/Feuersturm/Schaufler)
150 Mewtu (Sternschauer/Psychokinese/Weissnebel/Genesung)
113 Chaneira (Eierbombe/Konter/Weichei/Geowurf)
105 Knogga (Energiefokus/Fuchtler/Knochmerang/Raserei)
112 Rizeros (Stampfer/Rutenschlag/Hornbohrer/Furienschlag)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Schweiz
Name: Günes Tugrul, Oberbuchsiten
Pokémon-Team:
03 Bisaflor (Rasierblatt/Megasauger/Solarstrahl/Rankenhieb)
09 Turtok (Tackle/Geowurf/Schaufler/Megahyp)
06 Glurak (Schlitzer/Erdbeben/Feuersturm/Flug)
150 Mewtu (Sternschauer/Top-Genesung/Konfusion/Psychokinese)
105 Knogga (Knochmerang/Knochenkeule/Stärke/Agilität)
149 Dragoran (Wickel/Slam/Flug/Rutenschlag)

GAME OF THE

GAME OF

POKÉMON STADIUM™

Nachdem sie den Game Boy im Sturm erobert haben, schicken sich die Pokémon nun an, ihren Siegeszug auch auf dem Nintendo64 fortzusetzen. Doch statt auf der Jagd nach seltenen Pokémon in einem Rollenspiel durch die Pokémon-Welt zu streifen, stärkt ihr diesmal eure Zweikampf-Fähigkeiten in einem knallharten Abenteuer: Dutzende von Trainern warten nur darauf, 150 in 3D gerenderte Pokémon gegen eure Pokémon antreten zu lassen. Ein action- und optionsgeladenes Kampfspektakel der Extraklasse erwartet euch – mögen die Spiele beginnen...!

[pf]

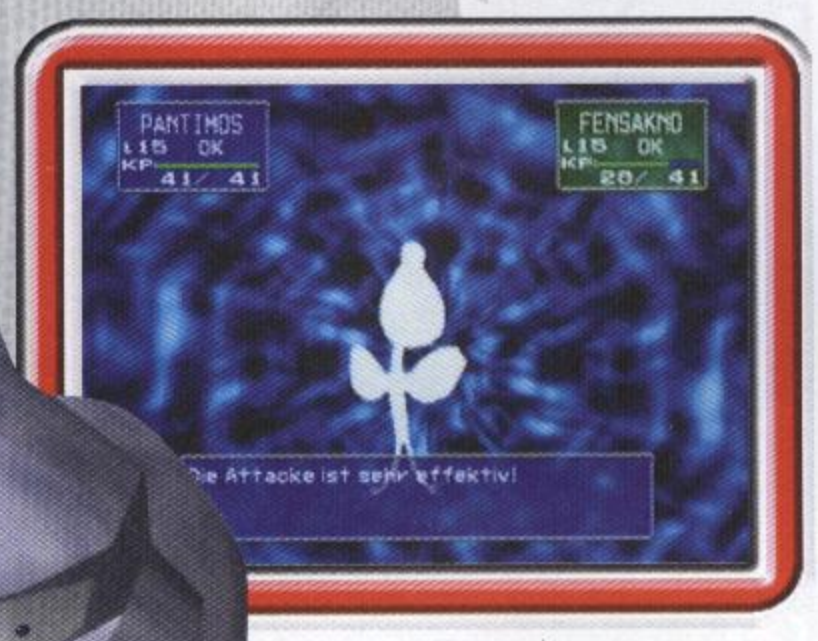
© 1995–2000 NINTENDO/Creatures inc./GAME FREAK inc.

GAME OF THE

NEXT

Willkommen im Pokémon-Stadion!

Das wichtigste sportliche Ereignis neben den olympischen Winter- und Sommerspielen stellen zweifelsohne die regelmäßig stattfindenden Pokémon-Turniere im Pokémon-Stadion dar. Wann immer die Pokémon-Liga eines dieser Turniere ankündigt, flattern die Teilnehmer-Bewerbungen für das Mega-Event wie eine Lawine in die Anmeldebüros der Liga-Leitung. Nach einem langwierigen und sorgsamen Auswahlverfahren ist es dann endlich soweit – die Besten der besten Pokémon-Trainer treten in mehreren Kategorien zum ultimativen Kräftemessen im Pokémon-Stadion an!

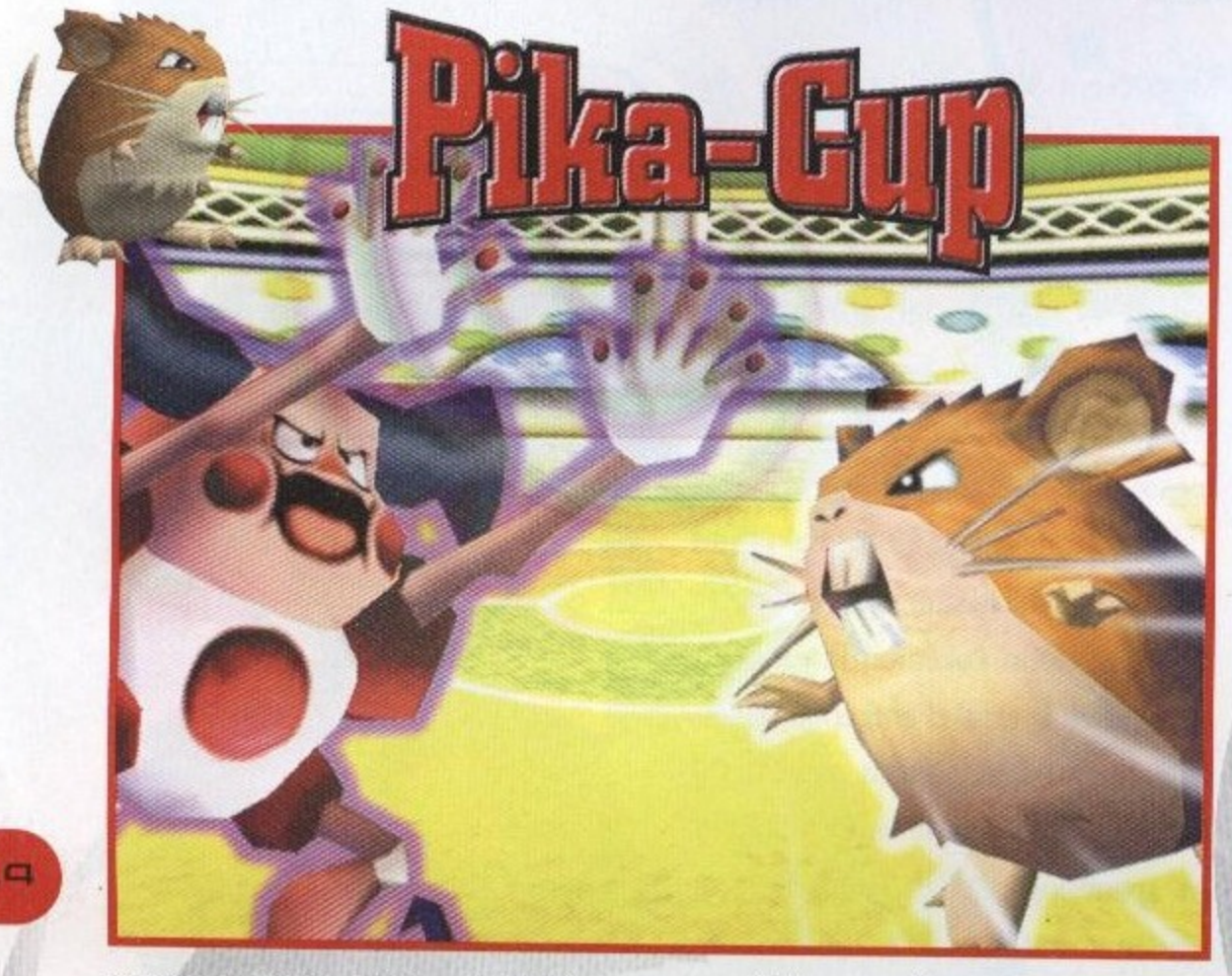


Die Eintrittskarten für die **Pokémon Stadium**-Turniere sind in kürzester Zeit vergriffen. Kein Pokémon-Fan möchte sich dieses Spektakel entgehen lassen. Und dann ist es endlich soweit: Die Luft im restlos ausverkauften Stadion ist spannungsgeladen, und die Erde vibriert unter dem Jubel der Zuschauermassen, wenn die ersten Kontrahenten den Ring betreten. Die Spiele sind offiziell eröffnet!

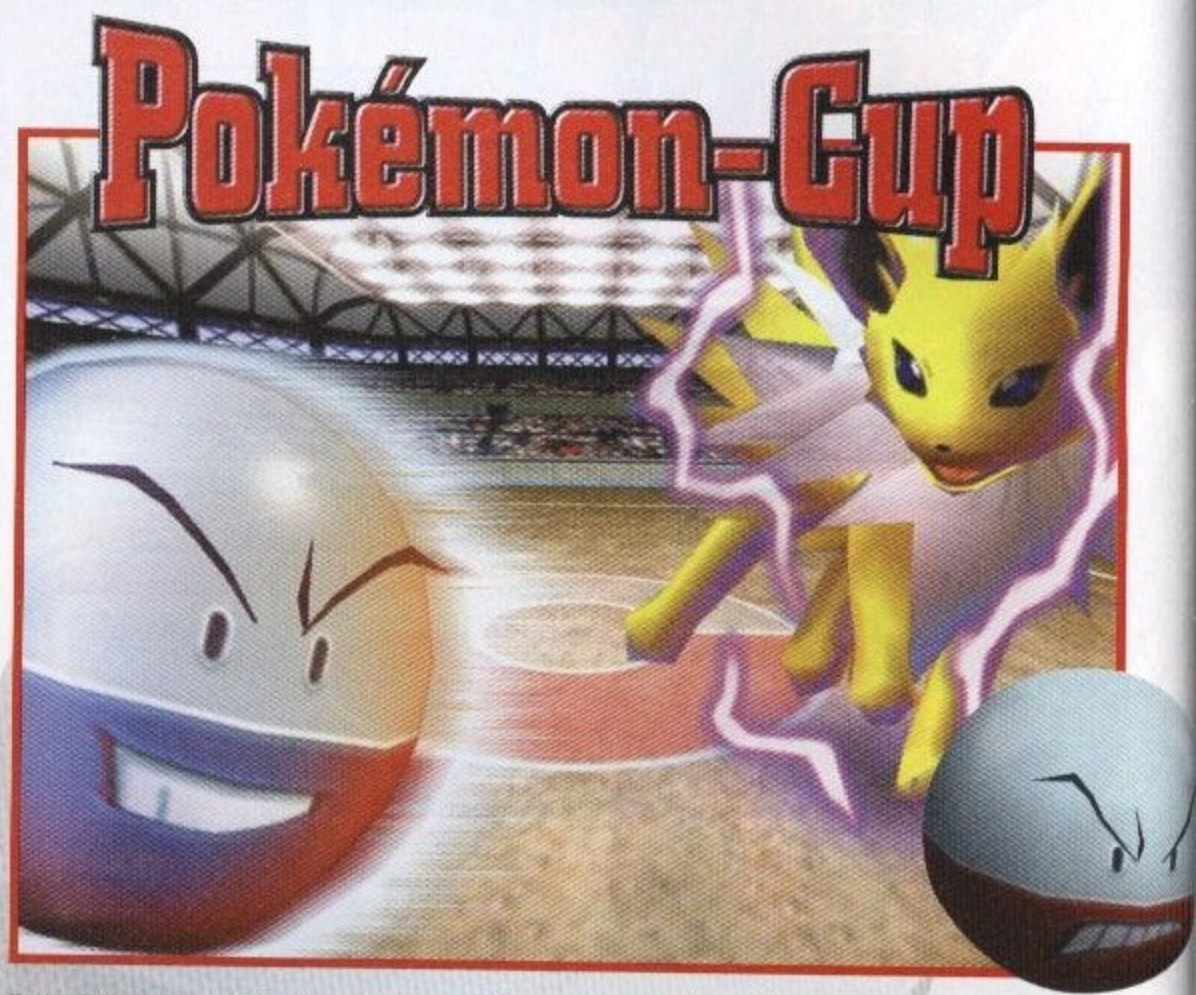
game op

Get Ready! Fight!

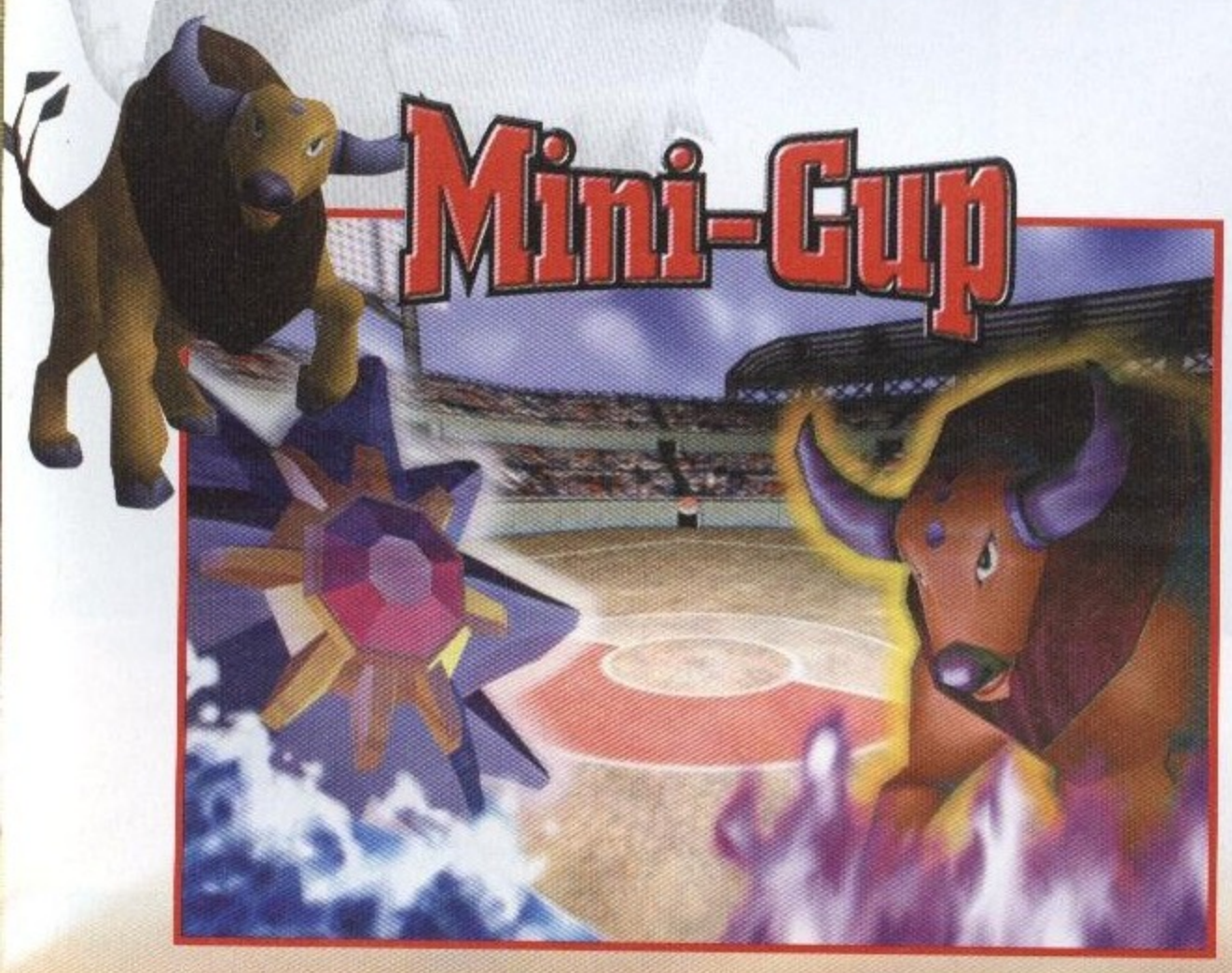
Die Pokémon-Turniere im Pokémon-Stadion sind in mehrere Kategorien unterteilt, wobei die Klassifizierung ähnlich einem Boxkampf nach bestimmten Regeln erfolgt. In jedem der folgenden vier Cups müsst ihr mit euren Pokémon gegen acht knallharte Trainer und deren beste Pokémon antreten:



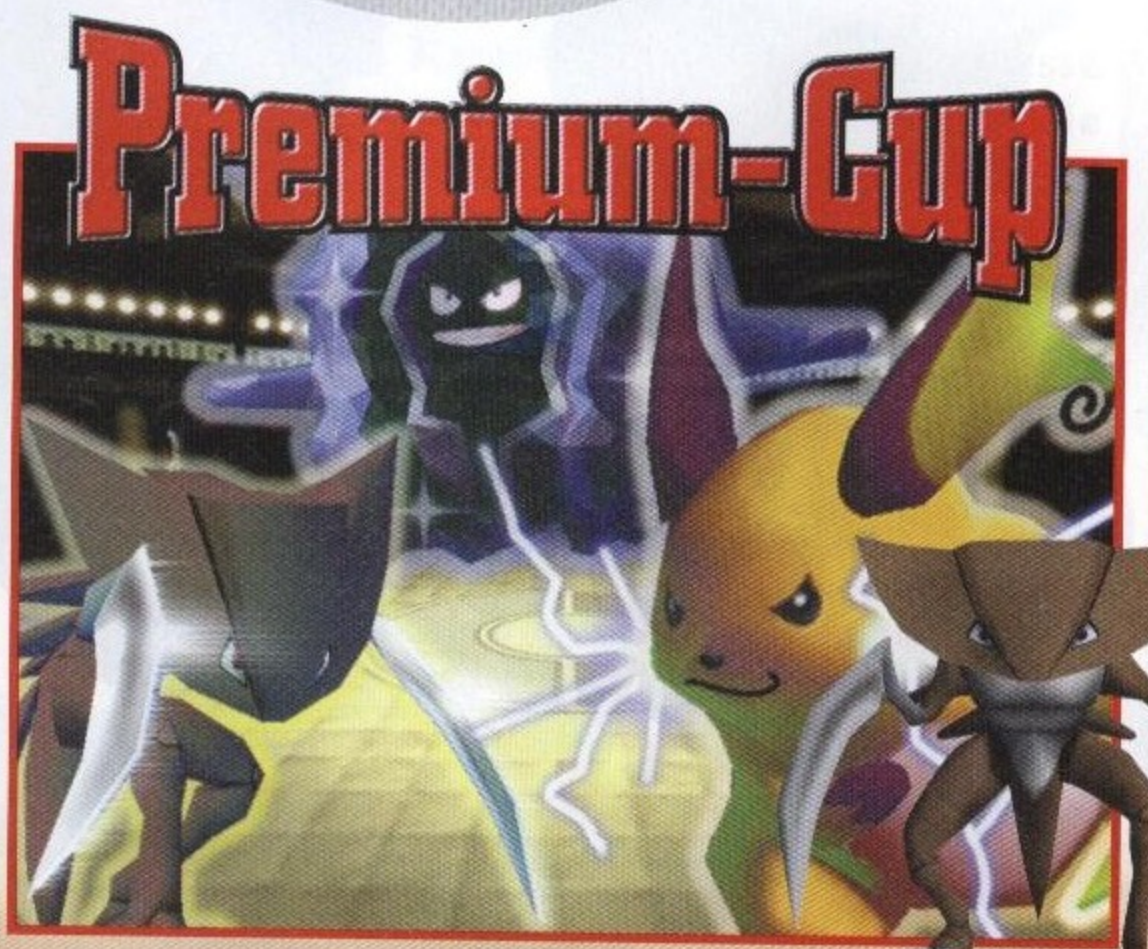
An diesem Turnier dürfen alle Pokémon (bis auf Mew) mit einem Level zwischen 15 und 20 teilnehmen. Jeder Teilnehmer darf vor dem Kampf sechs Pokémon auswählen, von denen drei zum eigentlichen Kampf antreten. Dieser Cup dient vor allem dazu, euch mit dem Spielprinzip vertraut zu machen.



Bei diesem Turnier handelt es sich um das eigentliche Pokémon-Turnier. Es ist in vier einzelne Kategorien aufgeteilt, nämlich Pokéball, Superball, Hyperball und Meisterball. Besteht man eine dieser einzelnen Kampfserien, so gewinnt man einen Preis. An einem Turnier im Pokémon-Cup dürfen Pokémon teilnehmen, deren Level zwischen 50 und 55 liegt.



Die Teilnahme an diesem Turnier steht allen nicht weiterentwickelten Pokémon offen, deren Level zwischen 25 und 30 liegt. Zusätzlich dürfen die Pokémon eine Größe von 2 Metern und ein Gewicht von 20 Kilogramm nicht überschreiten.



Bei diesem Turnier gelten keine Level-Restriktionen, alle Pokémon mit einem Level zwischen 1 und 100 dürfen daran teilnehmen. Wie der Pokémon-Cup, so ist auch der Premium-Cup in verschiedene Kategorien unterteilt.

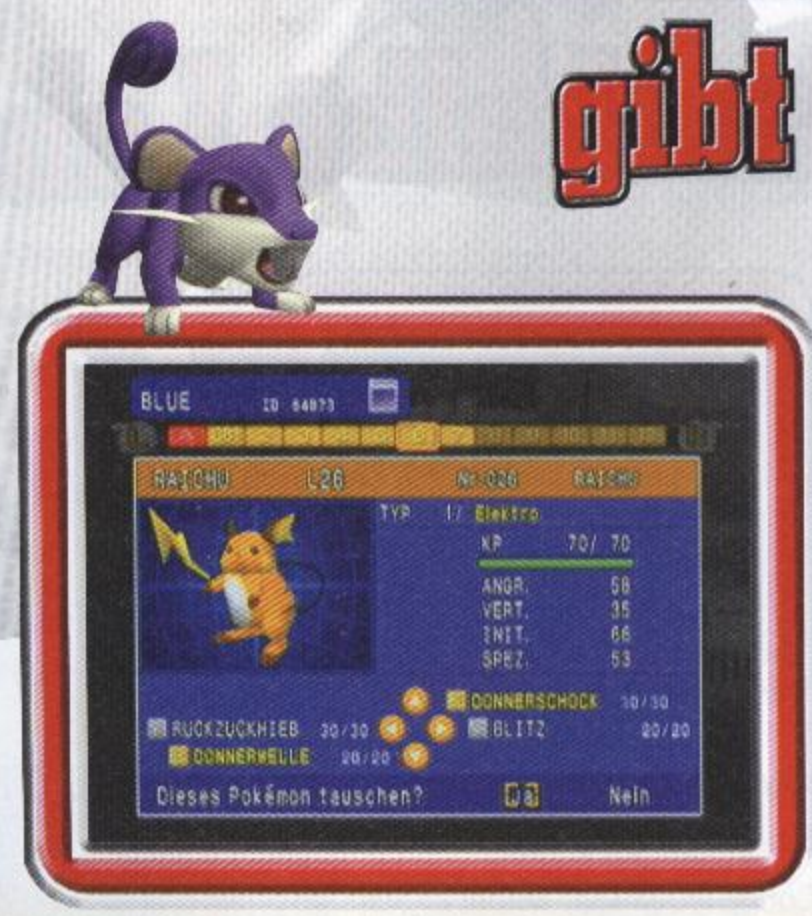
game of the month

Wiedersehen macht Freude...

Wenn ihr euch in der Nähe des Pokémon-Stadions umseht, werdet ihr ein altes und mysteriöses Bauwerk finden: Die Arenaleiter-Burg! Wer könnte der Versuchung widerstehen, das altertümliche Gemäuer zu erkunden? Niemand! Doch Vorsicht,

der Weg zum Thronsaal ist lang, und ihr müsst insgesamt acht Wachtürme durchqueren. Die Wächter darin sind allesamt alte Bekannte: Freut euch auf ein Wiedersehen mit Rocko, Misty, Erika und allen anderen Arenaleitern aus der Roten und der Blauen Edition! Jeder von ihnen hält mit drei Trainern aus seiner Arena in einem der Türme Wache, um die Arenaleiter-Burg vor unerwünschten Besuchern zu schützen!

Guten Freunden gibt man ein Pokémon!



Natürlich könnt ihr euch in **Pokémon Stadium** nicht nur allein vergnügen – es stehen auch eine ganze Reihe Mehrspieler-Modi zur Verfügung! Duelliert euch mit Freunden im Schaukampf, kämpft im Tag-Team gegen den Computer, vergnügt euch mit den Minispielen im Kids Club oder tauscht einfach Pokémon zwischen euren Game Boy-Spielen – die Möglichkeiten sind beinahe unbegrenzt! Gibt es etwas Schöneres, als die aus der Roten und Blauen Edition bekannten Zweispieler-Duelle auf einem großen Bildschirm mit unglaublich detaillierter 3D-Grafik auszutragen? Wohl kaum! Also, Ring frei in der dritten Dimension – zeigt euren Freunden, wer der bessere Pokémon-Trainer ist!

GAME OF THE MONTH

Wundersame Pokémon-Übertragung

Für alle Besitzer der Roten und der Blauen Edition von Pokémon hält **Pokémon Stadium** eine ganz besondere Überraschung parat! Dank des Nintendo64 Transfer Pak könnt ihr eure liebgewonnenen Pokémon aus den beiden Game Boy-Spielen auf dem Nintendo64 in den Kampf führen und mit ihnen das Pokémon-Stadion gehörig erbeben lassen. Übertragt eure Pokémon einfach auf das Nintendo64 und meldet sie zum Wettkampf an! Es macht doch ungemein mehr Spaß, die eigenen Pokémon zum Sieg zu führen, als die im Nintendo64-Spiel ausgeborgten – schließlich könnt ihr für euch und eure Pokémon einen Ehrenplatz im Siegespalast erkämpfen!

Ordnung ist das halbe Leben...

Eine weitere nützliche Option, die euch der Einsatz des Nintendo64 Transfer Pak in **Pokémon Stadium** offeriert, ist die Benutzung von Professor Eichs genial ausgetüfteltem Computersystem im Pokémon-Labor. Wenn ihr das Nintendo64 Transfer Pak sowie ein Pokémon Game Boy-Spiel der Blauen oder der Roten Edition in den Controller einlegt, könnt ihr eure gesammelten Items und all eure Pokémon verwalten und sortieren. Betrachtet eure Pokémon in lupenreiner 3D-Optik, lasst euch ihren natürlichen Lebensraum auf der Karte anzeigen, schaut ihre Attacken an, lest im Pokédex oder gebt ihnen Items. Wenn ihr über zwei Nintendo64 Transfer Paks verfügt, könnt ihr sogar Pokémon zwischen zwei Pokémon Game Boy-Spielen tauschen... Die Möglichkeiten im Forschungslabor sind beinahe unbegrenzt!

Macht müde Kämpfer wieder munter...

Solltet ihr zwischen den schweißtreibenden Zweikämpfen im Pokémon-Stadion einmal eine Pause oder etwas Abwechslung benötigen, so ist für Alternativen gesorgt. Vergnügt euch bei witzigen Party-Spielen im Kids Club oder setzt eure Abenteuerreise in der Roten oder Blauen Edition von Pokémon fort...

Let's have a party...

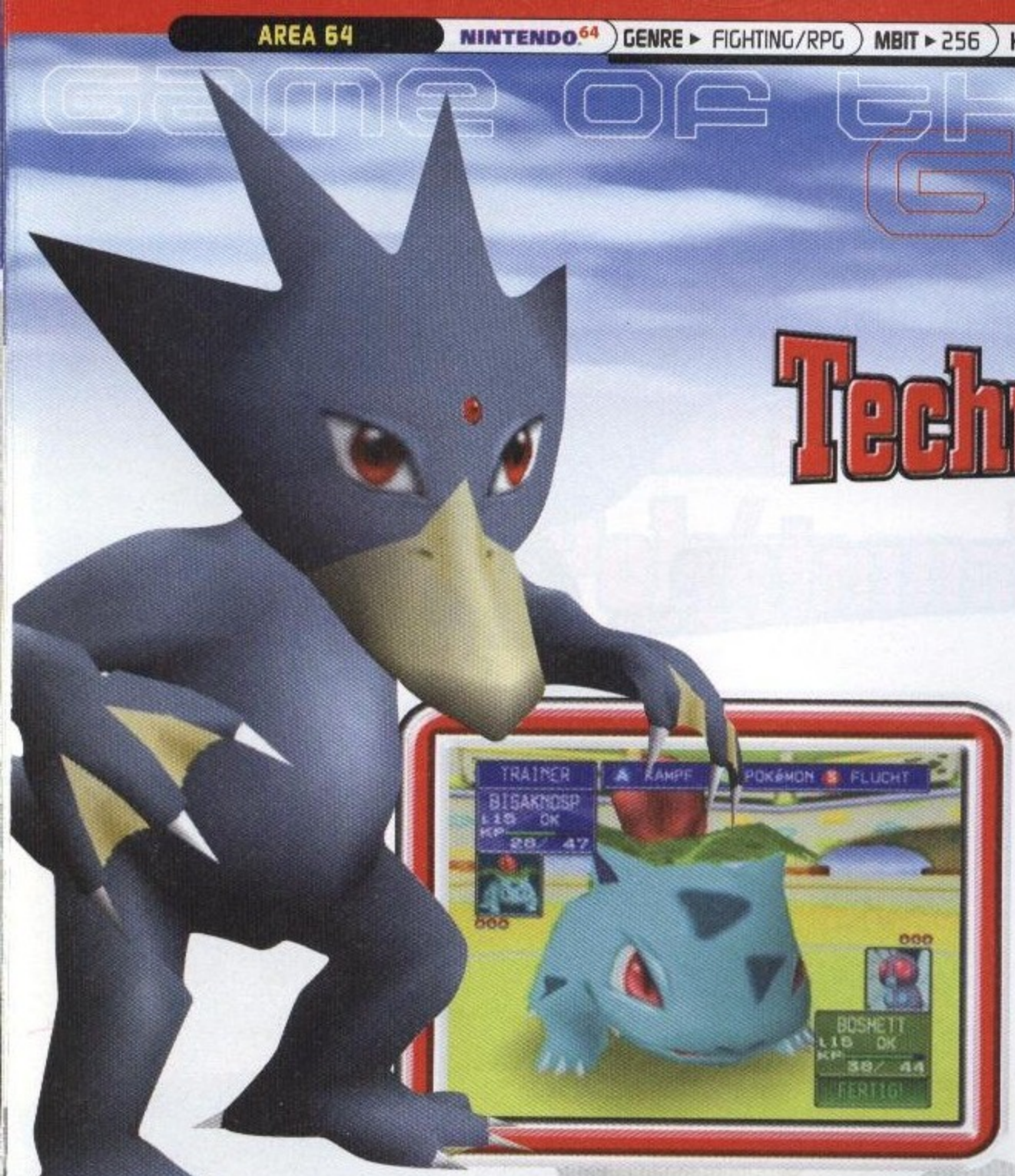
Im Kids Club könnt ihr euch die Zeit mit neun verschiedenen Minispielen vertreiben, während eure Pokémon neue Kraft für das nächste Turnier tanken. An der lustigen Spaßolympiade können bis zu vier menschliche oder vom Computer gesteuerte Spieler teilnehmen. Ihr messt eure Kräfte in illustren Minispielen wie „Donner-Dynamo", „Härtner-Duell" oder „Schlurps Sushi-Karussell".

Egal, ob ihr allein oder mit Freunden spielt, wenn ihr mit Elektro-Pokémon um die Wette Elektrizität erzeugt, euch gegenseitig eure Dickköpfigkeit unter Beweis stellt oder ihr ein Sushi-Wettessen veranstaltet – ein Riesenspaß ist euch gewiss!

Es war einmal in Alabastia...

Pokémon Stadium bietet euch als erstes Nintendo64-Spiel die Möglichkeit, ein Game Boy-Spiel über das Nintendo64 auf dem Fernsehschirm zu spielen. Allerdings ist dieses Feature vorerst auf die Rote und die Blaue Edition von Pokémon beschränkt – doch das sollte euch nicht weiter stören! Ihr benötigt lediglich das Nintendo64 Transfer Pak – und schon kann es losgehen! Setzt eure aufregende Abenteuerreise durch die Pokémon-Welt fort, fangt euch zusätzliche Pokémon oder trainiert die Pokémon in eurem Team – schließlich könnt ihr all eure Pokémon aus der Roten und der Blauen Edition auch in **Pokémon Stadium** in den Kampf führen!

Technik, die begeistert!



Das 256 Mbit-starke **Pokémon Stadium**-Spielmodul setzt neue Maßstäbe! Die Programmierer haben ein Meisterwerk vollbracht und 150 Pokémon mit allen bekannten Attacken in eine lupenreine, detaillierte 3D-Umgebung transferiert. Der Detailreichtum der wunderschön modellierten 3D-Pokémon-Charaktere lässt eure Lieblings-Pokémon in einem völlig neuen Licht erscheinen: Mit unglaublicher Anmut entfesseln sie butterweich animierte Attacken und wirken lebendiger denn je! Kein Wunder, dass der Funke sofort überspringt und ihr euch schlagartig ins explosive Geschehen versetzt fühlt!

Wir berichten live aus dem Pokémon-Stadion...

Damit die Stadion-Atmosphäre noch realistischer wird und der Eindruck einer typischen Live-Übertragung entsteht, darf es natürlich nicht an einem Stadionsprecher fehlen. Eigens für **Pokémon Stadium** wurden mehr als 800 verschiedene Sprachsamples aufgenommen und mit Hilfe eines von Factor 5 entwickelten Kompressionsverfahrens auf Silikon gebannt.

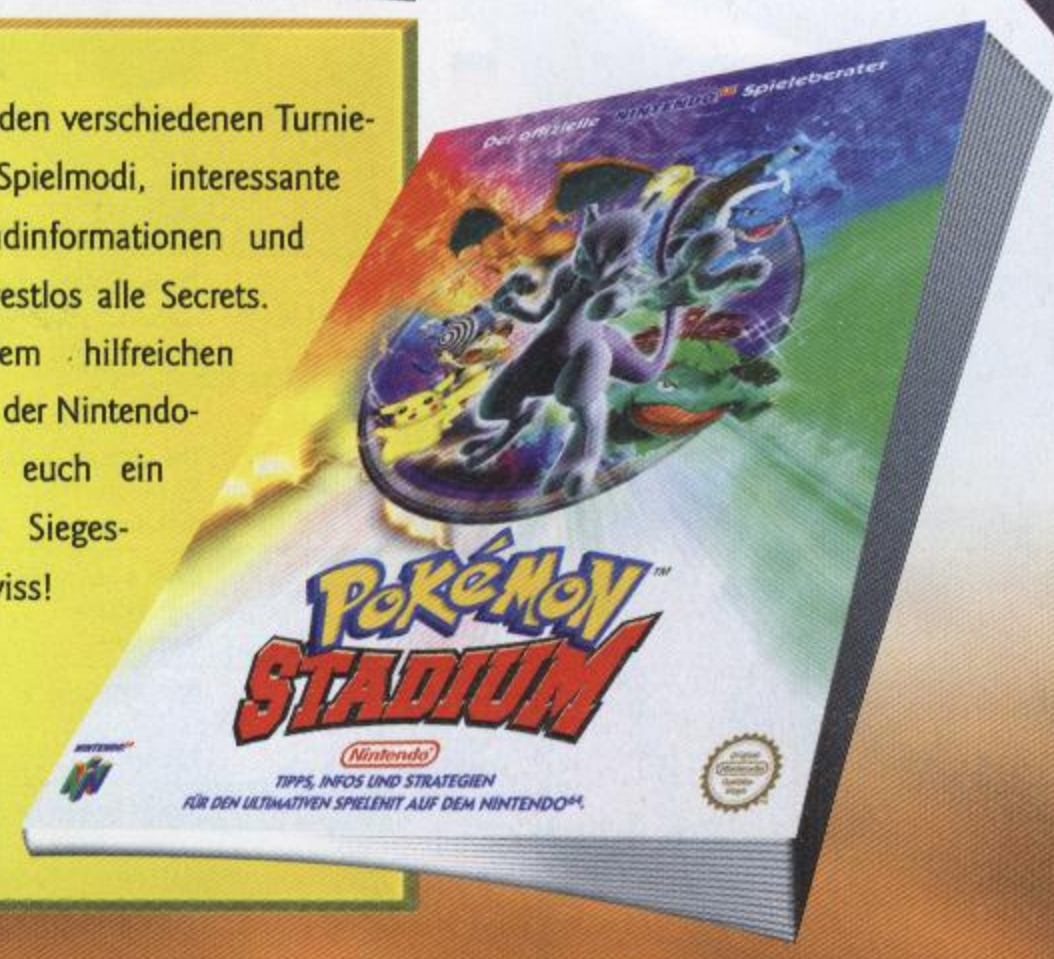
Das Ergebnis kann sich wahrlich hören lassen – die furiosen Kommentare des Stadionsprechers bringen nicht nur das Pokémon-Stadion zum Kochen, sie ziehen auch euch sofort in ihren Bann. Selten zuvor konnte man einen so ausgefeilten Live-Kommentar in einem Nintendo64-Spiel hören!

Der Schlüssel zum Erfolg

Um die Herausforderungen in **Pokémon Stadium** erfolgreich zu absolvieren und euch einen Platz im Siegespalast zu sichern, benötigt ihr eine Menge Erfahrung als Pokémon-Trainer. Vielen gefährlichen Gegnern könnt ihr nur mit der richtigen Strategie und einer Menge Pokémon-Kenntnissen trotzen. So solltet ihr vor dem Kampf möglichst breit gefächerte Pokémon-Teams auswählen, um flexibel auf die gegnerische Auswahl reagieren zu können. Führt ihr beispielsweise Feuer-Pokémon in den Kampf, während euer Gegenüber mit Wasser-Pokémon in den Ring tritt, könnt ihr euch von vornherein geschlagen geben! Ein wahrer Pokémon-Meister kennt die Elementklassen der Pokémon in- und auswendig und ist in der Lage, blitzschnell die Schwachstellen gegnerischer Pokémon zu identifizieren.

Das schlaue Buch

Da selbst ein Pokémon-Meister sich mitunter nicht alle Strategien und Details merken kann, haben wir all diese Informationen für euch im offiziellen **Pokémon Stadium**-Spieleberater zusammengefasst. Dieses äußerst nützliche und informative Buch sollte in der Ausrüstung keines Pokémon-Trainers fehlen! Ihr findet darin neben ausführlichen Strategien für Pokémon-Duelle und detaillierten Pokémon-Beschreibungen alle Informationen zu den Schauplätzen des Spiels, zu den verschiedenen Turnieren und Spielmodi, interessante Hintergrundinformationen und natürlich restlos alle Secrets. Mit diesem hilfreichen Handbuch der Nintendo-Profis ist euch ein Platz im Siegespalast gewiss!



NINTENDO64

1[2]	The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo			M	
2[1]	Donkey Kong 64 Jump'n'Run Nintendo			M	
3[7]	Rayman 2 – The Great Escape Jump'n'Run Ubi Soft			C	
4[3]	ShadowMan Action Adventure Acclaim			C	
5[4]	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo			M	
6[5]	Turok 2 – Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim			C	
7[6]	Super Smash Bros. Fighting Nintendo			M	
8[-]	Ridge Racer 64 Racing Nintendo			M	
9[8]	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo			M	
10[9]	Castlevania Action Adventure Konami			C	
11[12]	Command & Conquer Strategy Nintendo			M	
12[-]	Armorines: Project S.W.A.R.M. Action/Ego Shooter Acclaim			C	
13[10]	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo			M/C	
14[16]	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo			M/C	
15[11]	Jet Force Gemini Action Shooter Nintendo			M	
16[13]	Gauntlet Legends Action Konami			C	
17[-]	Tom Clancy's Rainbow 6 Strategy Shooter Take 2			C	
18[14]	Star Wars: Episode 1 Racer Future Racing Nintendo			M	
19[17]	Mario Party Spielesammlung Nintendo			M	
20[15]	Mystical Ninja starring Goemon 2 Jump'n' Run Konami			C	

Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1[1]	Pokémon – Rote & Blaue Edition Adventure/RPG Nintendo	2		
2[2]	The Legend Of Zelda - Link's Awakening Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
3[3]	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo	2		COLOR
4[5]	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
5[-]	Rayman Jump'n'Run Ubi Soft	1		COLOR
6[4]	Micky's Racing Adventure Fun Racing Adventure Nintendo	1		COLOR
7[6]	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1		COLOR
8[-]	Disney's Die Schöne und das Biest Brettspielsammlung Nintendo	4		COLOR
9[8]	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
10[12]	R-Type DX Shoot'em Up Nintendo	1		COLOR
11[10]	Harvest Moon Life Simulation Nintendo	1		COLOR
12[-]	Game & Watch Gallery 3 Spielesammlung Nintendo	2		COLOR
13[7]	Disney's Tarzan Jump'n'Run Activision	1		COLOR
14[11]	Quest For Camelot Adventure/RPG Nintendo	1		COLOR
15[13]	Castlevania Legends Jump'n'Run Konami	1		
16[19]	Super Mario Land 2 - Six Golden Coins Jump'n'Run Nintendo	1		
17[9]	Star Wars: Episode 1 Racer Future Racing Nintendo	2		COLOR
18[14]	Die Biene Maja und ihre Freunde Action/Strategy Acclaim	1		COLOR
19[15]	International Superstar Soccer 99 Sports Konami	2		COLOR
20[16]	Pumuckls Abenteuer bei den Piraten Puzzle Adventure Acclaim	1		COLOR

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR Game Boy™ Color

TOP 5 JAPAN

1[-]	Mario Party 2 Spielesammlung Nintendo			M
2[1]	Super Smash Bros. Fighting Nintendo			M
3[2]	Pokémon Stadium 2 Fighting/RPG Nintendo			M
4[-]	Bio Hazard 2 Horror-Adventure Capcom			M
5[5]	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo			M

TOP 5 USA

1[2]	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo			M
2[-]	Rare's Action Adventure Ego Shooter Nintendo			M
3[-]	WWF Attitude Fighting Acclaim			C
4[3]	Super Smash Bros. Fighting Nintendo			M
5[1]	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo			M

area 64

Mario Party 2
Seite 22

Castlevania –
Legacy
Of Darkness
Seite 26

International
Superstar
Soccer 2000
Seite 30

Daikatana
Seite 31

Taz
Express
Seite 32

Ruff &
Tumble
Seite 33

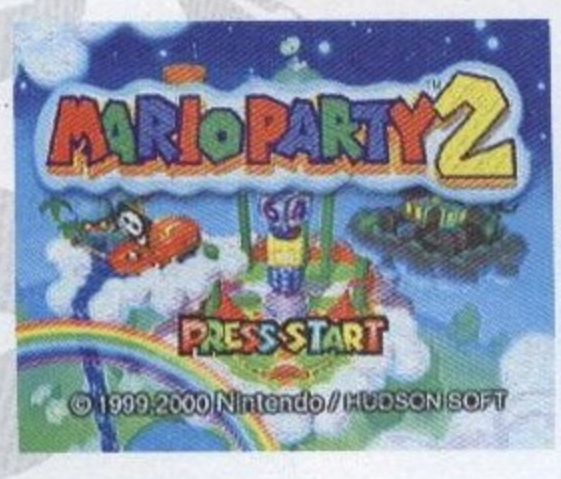
Hydro
Thunder
Seite 34

MARIO PARTY 2

IT'S PARTYTIME – AGAIN!

Es ist wieder soweit... Nintendo und Hudson laden euch zu einer noch größeren, noch besseren Party ein – kurzum, zur Party des Millenniums! Macht euch auf einiges gefasst – es wurden weder Kosten noch Mühen gescheut, das ultimative Mehrspieler-Spektakel auf die Beine zu stellen. Aber überzeugt euch selbst... [pf]

DIGITALE BRETTSPIELE, DIE ZWEITE...



Die „alten Hasen" unter euch wissen es bereits – bei **Mario Party 2** handelt es sich wie beim Vorgänger **Mario Party** um eine aus Bits und Bytes erschaffene Interpretation „konventioneller" Brettspiele. Bis zu vier Spieler gleichzeitig treten auf detaillierten Spielbrettern gegeneinander an, um zum Superhelden zu werden. Wählt unter den Helden des Nintendo-Universums eure Spielfigur aus und stürzt euch in das kunterbunte Spielvergnügen! Sieger des Spiels ist derjenige Spieler, der nach der letzten Runde die meisten Münzen und Sterne gesammelt hat.

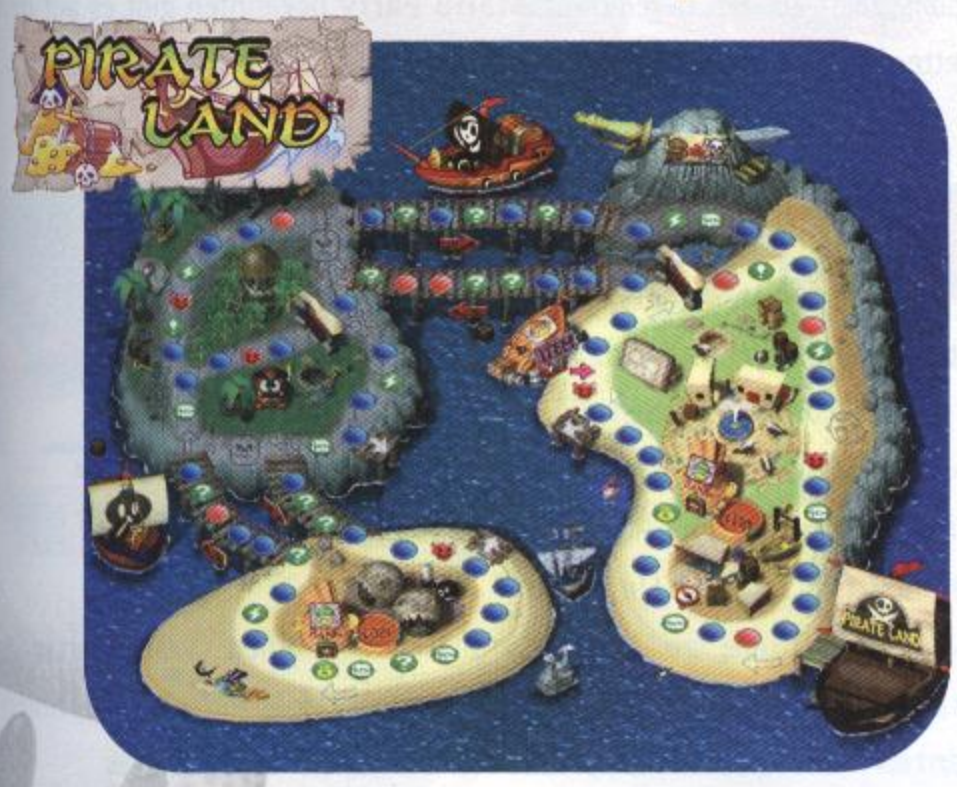
MEHR ALS NUR EIN SEQUEL...

Man kann das Rad nicht neu erfinden – doch während viele Sequels erfolgreicher Spiele eher wie runderneuerte Reifen anmuten, haben die Programmierer hier noch einmal richtig den Turbo angeworfen. In bester Tradition erwartet euch ein innovationsgeladenes Spielspaß-Feuerwerk der Extraklasse! Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die wichtigsten Neuerungen der Gameplay-Granate vor...

© 1999, 2000 NINTENDO/HUDSON SOFT

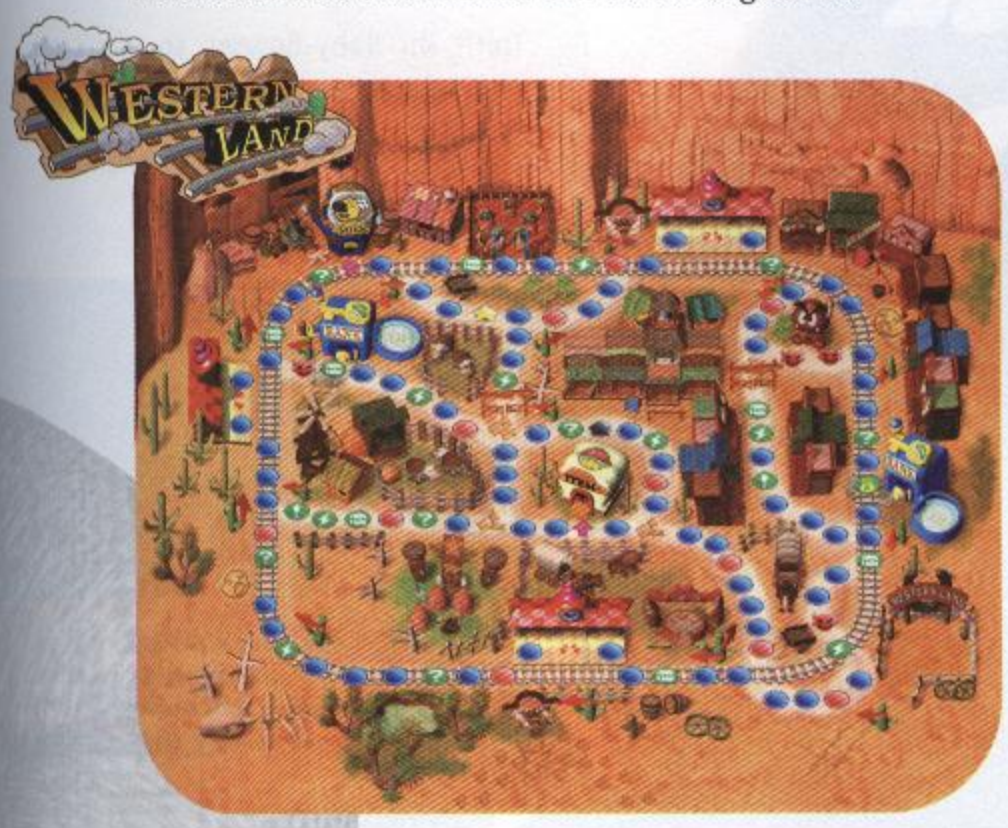
area 64

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN...

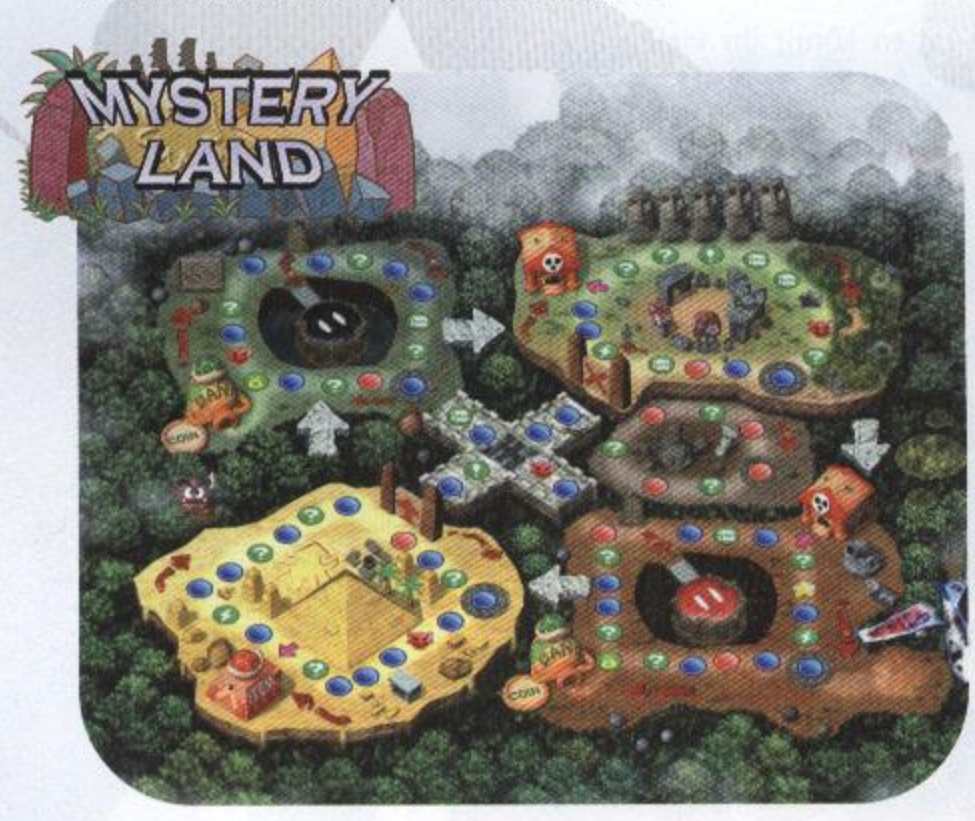


Setzt die Segel! Auf einer abgelegenen Südsee-Insel erwartet euch eine turbulente Schatzsuche – doch nehmt euch vor Käpt'n Bowser in Acht! Er ist der Schrecken der sieben Weltmeere und hat es ebenfalls auf den Schatz abgesehen!

In einer weit, weit entfernten Galaxie tretet ihr der intergalaktischen Raumpatrouille bei! Beschützt einen der wichtigsten Raumhäfen des Universums vor dem dunklen Bowser, dem finstersten Raumpiraten aller Zeiten!



Howdy, Cowboys! Der wilde Westen erwartet euch! Ihr wurdet zu Hilfssheriffs befördert und sollt in einem verschlafenen Nest inmitten der Weiten der Prärie für Recht und Ordnung sorgen! Aber Vorsicht! Billy The Bowser hat es auf die Bank abgesehen!



Die Wahrheit ist irgendwo da draußen... Tretet in die Fußstapfen von Fox Mulder und Dana Scully und löst das Rätsel um dieses mysteriöse Spielbrett! Doch seid auf der Hut – die hinterhältige Bowser-Sphinx versucht, die Wahrheit um jeden Preis zu vertuschen!

Zieht euch warm an! Ihr begebt euch in einen finsteren Wald, um die Geschichte einer düsteren Legende zu ergründen. Seltsame Geschehnisse lassen das Blut in euren Adern gefrieren! Verlauft euch besser nicht...

FELDVERSUCHE

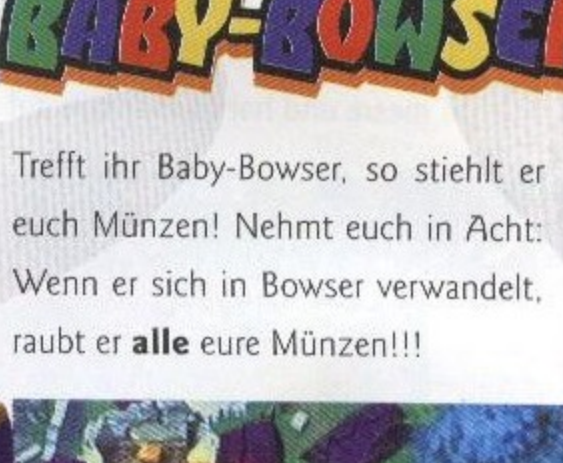
In der turbulenten Welt von **Mario Party 2** gibt es nur eine Konstante – die Wahrscheinlichkeit, dass ihr nach jedem Zug auf einem anderen Feld landet! Doch was euch auf diesen Feldern erwartet, steht auf einem ganz anderen Blatt! Zusätzlich zu den bereits aus **Mario Party** bekannten gibt es auf den Spielbrettern auch zwei neue Felder: Das Item-Feld und das Kampf-Feld!

ITEM-FELD

Auf diesem Feld angelangt, erwartet euch ein Item-Minispiel, bei dem ihr mit ein wenig Glück die verschiedensten Gegenstände gewinnen könnt.

KAMPF-FELD

Alle Mitspieler müssen eine bestimmte Anzahl ihrer Münzen in den Topf zahlen und kämpfen anschließend in einem Minispiel darum. Aber das ist noch längst nicht alles! Um noch mehr Würze ins Spiel zu bringen, wurden die Spielbretter außerdem mit einer ganzen Reihe spannender Lokalitäten ausstaffiert. Wann immer ihr einen der folgenden Orte passiert, geschieht etwas Besonderes...



ITEM-LADEN

Im Item-Laden könnt ihr viele nützliche Items erwerben, die ihr im Spiel zu eurem Vorteil einsetzen könnt.

BABY-BOWSER

Trefft ihr Baby-Bowser, so stiehlt er euch Münzen! Nehmt euch in Acht: Wenn er sich in Bowser verwandelt, raubt er **alle** eure Münzen!!!

KOOPA-BANK

- Wenn ihr die Koopa-Bank passiert, müsst ihr Münzen in die Geldreserve einzahlen. Beendet ihr den Zug auf dem Bank-Feld, erhaltet ihr die Geldreserve.

VERSTECKTER BLOCK

Landet ihr direkt auf einem blauen Feld, findet ihr manchmal versteckte Blöcke, die einen Bonus in Form einiger Münzen oder sogar einen Stern enthalten.

ITEMS FÜR ALLE

PILZ

Wer hätte das gedacht? Dieser unscheinbare kleine Pilz erlaubt es euch nach seinem Einsatz, beim nächsten Zug zweimal zu würfeln!

DUELL-HANDSCHUH

Einer eurer Mitspieler verfügt partout über kein Benehmen? Kein Problem! Werft den Handschuh und lest ihm in einem Minispiel-Duell die Leviten!

GOLDPILZ

Der Pilz hat euch beeindruckt? Dann hört euch das an: Nachdem ihr den Goldpilz eingesetzt habt, dürft ihr sogar unter drei Würfelblöcke springen!

BOWSER-BOMBE

Ihr möchtet hinterhältig und gemein sein? Setzt die Bowser-Bombe taktisch klug ein und verwandelt Baby-Bowser zum Schaden eurer Mitspieler in Bowser!

SKELETT-SCHLÜSSEL

Mit diesem Schlüssel steht ihr nie wieder vor verschlossenen Türen – ihr schließt sie einfach auf und könnt passieren!

BOWSER-ANZUG

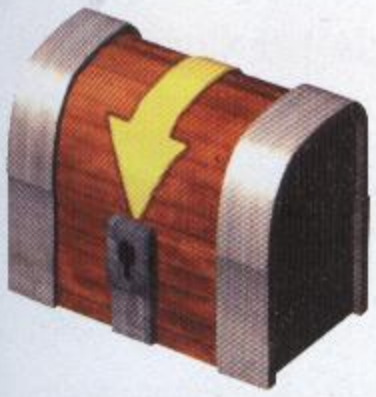
Bös' zu sein bedarf es wenig! Mit dem Bowser-Anzug verwandelt ihr euch für eine Runde in Bowser und stehlt den Mitspielern, die ihr trefft, die Münzen!

WARP-BLOCK

Ihr steht mit dem Rücken zur Wand, es gibt keinen Ausweg? Setzt einfach den Warp-Block ein und tauscht per Zufallsprinzip mit einem Mitspieler den Platz!

GEISTERGLOCKE

Die Geister, die ihr rieft... Dieses Item ruft Buu Huu herbei, der in eurem Auftrag Münzen oder Sterne von euren Mitspielern stiehlt.



RAUBTRUHE

Eure Mitspieler ergattern immer die besten Items? Kein Problem, schnappt sie euch! Dieses Item stiehlt einem Mitspieler per Zufallsprinzip ein Item!

ZAUBERLAMPE

Toad und somit der nächste Stern befinden sich am anderen Ende des Spielbretts? Mit der Zauberlampe warpt ihr euch direkt zu ihm!

Eine ganze Menge Neuigkeiten auf einmal, nicht wahr?
Aber gibt es auch neue Minispiele?
Sind eure Lieblings-Minispiele wieder mit von der Partie?
Und was ist mit dem Abenteuer-Modus geschehen?

Die Antworten auf alle diese brennenden Fragen erfahrt ihr im nächsten Heft, wenn sich der Vorhang öffnet...

AREA 64

Legacy of Darkness CastleVania™

Fahles Mondlicht überzieht das Land... Aus der Ferne dringt der hohle Ruf eines Käuzchens in die gespitzten Ohren der mysteriösen Gestalt, die nahezu lautlos durch die Nacht schleicht. Es ist Cornell - halb Mensch, halb Wolf. Sein Ziel: Das Schloss, dessen scharfe Zinnen sich scherenschnittartig vom mondhellen Nachthimmel abheben. Seine Mission: Die finale Konfrontation mit dem Herrn der Vampire – Graf Dracula! Und ihr begleitet Cornell in diesem unheimlichen Abenteuer... [tr]

Wer? Wolf?

Castlevania – Legacy of Darkness entführt euch einmal mehr in eine Welt unheilvoller Bedrohungen, furchteinflößender Bestien und höllischer Gefahren! Obwohl das Spiel der Nachfolger des ersten Castlevania-Abenteuers für das Nintendo64 ist, findet die unheimliche Geschichte ungefähr acht Jahre vor Reinhardt Schneiders schicksalshafter Begegnung mit dem Grafen statt. So handelt es sich bei **Castlevania – Legacy of Darkness** also eigentlich um ein so genanntes „Prequel". Diesmal betritt ein stattlicher Recke namens Cornell die düsteren, modrigen Räume und Verliese des Schlosses. Hier lauern die widerlichen Kreaturen, die auch acht Jahre später dem tapferen Reinhardt das Leben schwer machen werden. Allerdings scheint Cornell den Wesen aus den Tiefen der Unterwelt teils ebenbürtig zu sein: Denn er besitzt die Fähigkeit, sich in einen Werwolf zu verwandeln und auf diese Weise den unzähligen Gefahren viel kraftvoller die Stirn zu bieten!

Ins Herz der Finsternis...

... führt euch der Weg! Selbstverständlich begebt ihr euch mit Cornell nicht nur aus lauter Vergnügen in die Gefilde des Bösen, sondern ihr seid unterwegs in einer hehren Mission: Als Cornell nämlich nach einer langen Reise sein Heimatdorf betreten hat, findet er seine einstige Geburtsstätte verlassen vor. Die Hütten wurden verwüstet oder sind ausgebrannt – und seine junge Schwester wurde ins Schloss verschleppt. So bleibt dem Heimkehrer keine Zeit für Trauer. Sein Weg führt ihn in das Refugium des Blutsaugers, um seiner Schwester zu Hilfe zu eilen. Und auf diesem Weg findet er nicht nur völlig neue Waffen, kraftvolle Power-Ups und knifflige Rätsel, sondern trifft auch einige alte Bekannte!

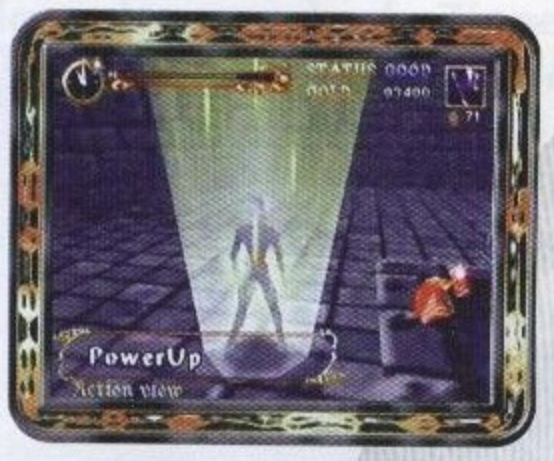
CASTLEVANIA™ – LEGACY OF DARKNESS™
IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK
OF KONAMI CO., LTD.
© 1986 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Mit Kruzifix und heil'gem Wasser

Auch wenn Cornell sich zeitweise in einen Werwolf verwandelt, so dass seine Schläge enorm kraftvoll werden, Angriffe der Gegner jedoch fast wirkungslos abprallen, kann er dennoch nicht auf die altbewährten Waffen (Kruzifixe, Äxte, Weihwasser und Messer) verzichten. Denn während der Transformation in einen Wolf verbraucht er die zuvor gesammelten Juwelen. Sind sie fort, kann er sich zunächst nicht mehr verwandeln. Das kostbare Gut sollte also sparsam eingesetzt werden! Als primäre Attacke schlägt er seinen Gegnern kraftvolle Energieklingen um die Ohren, und seine Klauenschläge sind auch nicht unbedingt schmerzlos!

Zu neuen Ufern

Zwar erkundet Cornell das bereits aus dem Vorgänger bekannte Schloss, doch zunächst muss er die Mauern von Draculas Bastion erreichen. Er begibt sich an Bord eines Schiffes zum Nebelwald, und die Reise über die Fluten des toxischen Flusses präsentiert einen der für das Spiel neu kreierten Level. Die Erkundung des Geisterschiffs gestaltet sich als Gänsehaut verursachende, haarsträubende *tour de force* auf morschen Planken... Aber selbst in den Leveln, die euch zunächst bekannt vorkommen mögen, hat sich manches getan. So wurden die Items mitunter an anderen Stellen versteckt, und mancher Gegenstand lässt sich auf die bekannte Weise gar nicht bergen – ihr müsst also nach einer anderen Möglichkeit suchen! An die Items z.B. auf dem Brunnen (der, wie ihr wisst, im Garten vor der Villa steht) gelangt ihr diesmal nicht, indem ihr wartet, bis die Glocke Mitternacht schlägt...



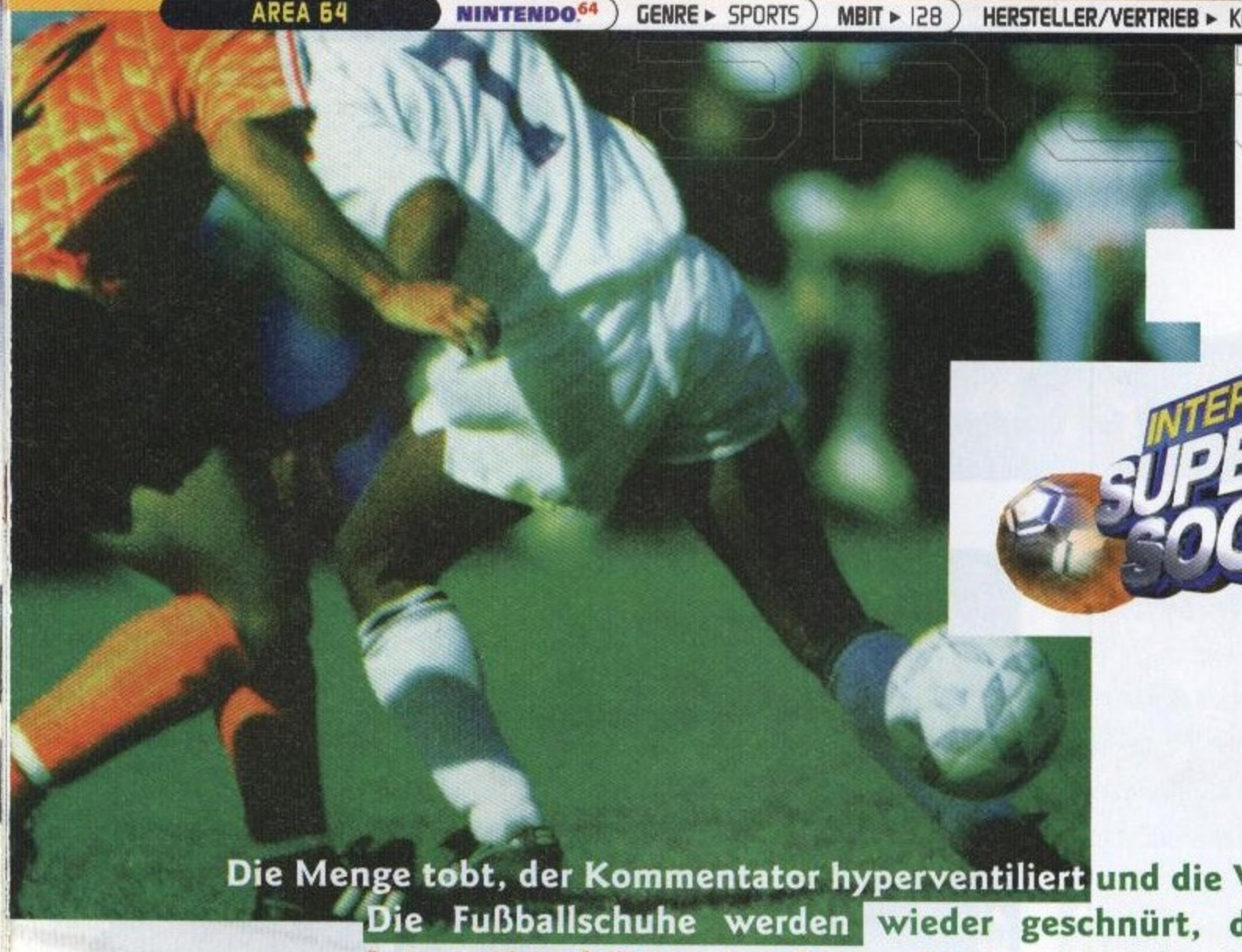
Acht Jahre später...

Wer Cornells Mission erfolgreich abgeschlossen hat, der darf sich auf mehr Action und weitere Charaktere freuen: Zum Beispiel auf den jungen Henry, den unser der Lycanthropie fähiger Held acht Jahre zuvor vor dem Kettensägen-Schwinger aus dem Schlossgarten gerettet hat. Henry muss sieben vom Vampirgrafen entführte Kinder aus dem Schloss befreien. Das hört sich eigentlich nicht so schwer an, doch er hat dazu nur sieben Tage Zeit – und Castlevania-Fans wissen: Wie in der Realität, so ziehen auch hier Sonne und Mond unablässig ihre Bahn...

Außer Henry warten weiterhin Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez, über deren Aufgaben wir hier noch nicht zuviel verraten wollen. Ihr dürft jedoch in allen Storys andere Handlungsstränge erwarten, so dass die Missionen jeweils unterschiedlich ausfallen.

Stimmungsvoll gruseln!

Castlevania – Legacy of Darkness bietet eine atmosphärisch dichte, komplexe Story mit stimmungsvollen Szenen, unheimlichen Sounds und einer bisweilen dramatischen Musik. *In Game*-Animationssequenzen bringen die Handlung voran und sorgen für den wohlig-schaurigen „Gruselfilm"-Effekt – wenn z.B. Draculas Skelettvasallen das Dorf in Brand stecken, dann wirkt dies richtig bedrohlich und unheimlich! Die Steuerung sowie die Kameraeinstellungen wurden gegenüber dem Vorgänger optimiert, was allerdings die Kniffligkeit vieler Sprungsequenzen nicht mindert. Lediglich viele *deja vu*-Erlebnisse trüben den Gesamteindruck – etwas mehr Innovation beim Level-Design wäre wünschenswert gewesen. Doch wer die virtuelle Vampirhatz liebt und zu den Fans des Grafen und seiner Jäger gehört, den mag dies nicht stören: Er hängt sich Knoblauchzehen um den Hals, legt Hammer und Pflock neben sich und betritt die düsteren Wälder der Karpaten...



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Die Menge tobt, der Kommentator hyperventiliert und die Welt hält den Atem an! Die Fußballschuhe werden wieder geschnürt, denn mit International Superstar Soccer 2000 stürmt das Team von Major A ins fußballerische Millennium! Verbesserte Grafik, besserer Sound, optimiertes Gameplay – kurz: Der Weg an die Tabellenspitze ist frei!

Erneut verteidigt die Spieleschmiede Konami eindrucksvoll den Fußball-Thron und macht den aktuellen Teil der ISS-Serie auch weiterhin zur Referenz unter den Fußball-Simulationen. [mh]

FOOTBALL'S COMING HOME

Lang, lang ist es her, seit wir den letzten Teil von International Superstar Soccer spielen durften. Fast zwei Jahre mussten wir auf die Fortsetzung einer der besten Fußball-Simulationen für das Nintendo64 warten. Aber das Warten hat sich gelohnt: **International Superstar Soccer 2000** überzeugt in allen Belangen und setzt die Messlatte im Fußball-Genre wieder etwas höher. Im aktuellen dritten Teil der ISS-Reihe erwarten euch anstatt der bekannten acht jetzt stolze 18 Szenarios.

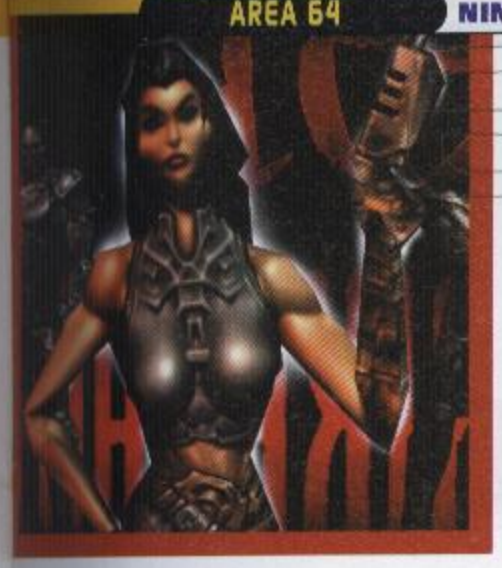
Ganz neu ist der RPG-Modus, der in dieser Form noch in keinem anderen Sportspiel zu finden war: Ihr beginnt als unerfahrener junger Spieler bei einem kleinen, unbekannten Verein und startet von dort aus euren Triumphzug bis in die renommiertesten Vereine der Welt. Auf dem Weg nach oben müsst ihr viele kleine Geschicklichkeitstests absolvieren, bei denen nicht nur fußballerisches Können, sondern auch Disziplin und Teamgeist gefragt sind. Dabei wirkt sich auch euer Privatleben direkt auf die körperliche Verfassung aus: Seid ihr zum Beispiel am Valentinstag nicht daheim, um eurer Freundin Blumen zu schenken, wird sie sauer auf euch. Das ruft Ärger und schlechte Laune hervor, und ihr seid beim nächsten Spiel unkonzentrierter.

ATMOSPHÄRE WIE IM STADION

Auch auf dem Spielfeld hat sich einiges getan! Dank Expansion Pak dürft ihr nun **International Superstar Soccer 2000** in High Res-Grafik bestaunen. Die Spieler begeistern durch noch größere Animationsfülle, und der Torwart bewegt sich weitaus realistischer als noch im Vorgänger-Spiel. Die Schusstechnik der Spieler ist weit komplexer geworden und bietet mehr Torschussvarianten als der Vorgänger. Eine weitere Optimierung stellt die verbesserte künstliche Intelligenz (KI) dar. Ihr gewinnt wirklich den Eindruck, eure Mitspieler „denken" eure Spielzüge regelrecht voraus. Die Torwart-KI wurde nochmals verbessert, was die Matches noch spannender werden lässt.

Freuen wir uns schon jetzt auf den Anpfiff bei **International Superstar Soccer 2000** !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © 2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.



JOHN ROMERO'S 大刀 DAIKATANA

Das Daikatana (japanisch: großes Schwert) ist eine legendäre Waffe, die ihrem Besitzer das Reisen durch die Zeit ermöglicht. Zudem ist es ein bedeutendes Relikt, um das Böse in Schach zu halten. Fällt es einem Streiter mit unreinem Herzen in die Hände, kann dies fatale Folgen haben. So geschehen im vorliegenden 3D-Shooter mit Rollenspiel-Elementen von Kemco. Nun liegt es an euch, dem Bösen das Handwerk zu legen... [mh]

DÜSTERE ZUKUNFT

Japan im Jahr 2455. Der machthungrige Shogun Mishima, der unter Zuhilfenahme des Daikatana-Schwerts in der Vergangenheit ein gigantisches Verbrechen durchführte, herrscht in einem Land, in dem die Wirtschaft schon längst die Politik bestimmt. Für ihn könnte alles perfekt sein, hätte er nicht die Willenskraft und Stärke eines mutigen jungen Mannes unterschätzt, der sich aufmacht, die dominante Herrschaft des Mishima-Konzerns zu zerschlagen! Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle von Hiro Miyamoto, der das Schwert in seinen Besitz gebracht hat und sich auf eine Zeitreise begibt. Er will Mishima in der Vergangenheit das Handwerk legen und damit endlich für langersehnte Gerechtigkeit sorgen.

REISEFREUDEN

Daikatana ist übrigens nicht als reiner Ego-Shooter zu bezeichnen: Es ist viel eher eine Mischung aus 3D-Shooter und Rollenspiel, da der Charakter mit der Zeit an Erfahrung gewinnt und in den Aspekten Kraft, Beweglichkeit, Schnelligkeit usw. verbessert werden kann. Der Spieler durchforstet insgesamt 16 Level, die in vier verschiedenen Epochen liegen. Dabei sind mehrere Missionen zu erfüllen: Im mittelalterlichen Norwegen muss er in ein Schloss eindringen, um Energie für den nächsten Zeitsprung zu sammeln. Oder er gelangt in das San Francisco des Jahres 2030, um Mishima an einem Diebstahl zu hindern. Hiro bedient sich 25 verschiedener Waffen, die für die jeweilige Zeit typisch sind. Darüber hinaus kann man erstmals in einem 3D-Shooter verschiedene Witterungsbedingungen bestaunen, die sich perfekt ins Spielgeschehen einfügen.

BANZAI!

Die sehr komplexe Story wird in einem ansprechenden technischen Rahmen präsentiert. Durch das Expansion Pak erlebt ihr fantastische Welten mit einem unglaublichen Detailreichtum und einer sehr flüssigen Grafik-Engine. Die erwähnten Wettereffekte wirken ungemein realistisch. Steuerungstechnisch werden sich Turok-Fans sofort zurechtfinden, da die Bedienung recht ähnlich ist. Selbstverständlich kann die Tasten-Belegung auch frei definiert werden, um den Helden perfekt durch die Level führen zu können.

Mehrspieler-Freunde kommen auch voll und ganz auf ihre Kosten: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in riesigen Arealen aufeinander Jagd machen. Dieser Spielmodus überzeugt – genau wie die Einzelspieler-Variante – durch eine große Portion Spielspaß und überragende Grafik.

DAIKATANA NAME AND LOGO ARE TRADEMARKS OF ION STORM, L.P. ALL RIGHTS RESERVED.

area64area64

Ihr bringt die Band zusammen...

HERSTELLER ▸ TITUS / **VERTRIEB ▸** VIRGIN INTERACTIVE

Die Typen mit den schwarzen Anzügen sind zurück, aber diesmal sind sie nicht im Auftrag des Herrn unterwegs: Mit **Blues Brothers 2000** präsentiert Titus ein cooles 3D-Jump'n'Run, in dem ihr euer ganzes Geschick benötigt, um wieder mit

der Band auf Tour zu gehen. Ihr schlüpft dazu in die Rolle von Elwood Blues und habt die Aufgabe, die Bandmitglieder wieder zu finden! Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr in vier Welten mit 25 Leveln euer ganzes Können unter Beweis stellen. Bei eurer Mission erwarten euch u.a. jede Menge witzige, aber nichtsdestoweniger schwierige Musikrätsel. Und natürlich stellen sich euch eine Reihe bösartiger Gegner in den Weg, damit aus der Tour kein Spaziergang wird! Ach ja – Geld müsst ihr übrigens auch sammeln, damit ihr die Band bezahlen könnt... Viele Gags und ein bluesiger Soundtrack runden das Abenteuer rund um die kultigsten Kino-Charaktere aller Zeiten ab!

The Taz is back!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

She-Devil, die anmutige Gattin des tasmanischen Teufels, ist sauer: Ständig hängt ihr Sweetheart nur daheim herum, stopft Nachos in sich hinein und glotzt Football. Das soll

sich nun ändern, denn das attraktive Teufel-Weibchen hat Taz einen Job beim Taz Express, einem tasmanischen Kurierdienst, besorgt. Taz' Aufgabe besteht nun darin, verschiedene Pakete heil zu ihren Empfängern zu bringen. Dabei durchquert er riesige 3D-Level, muss Hindernissen ausweichen, Fallen möglichst früh erkennen und sich natürlich vor bekannten Bösewichten wie Marvin, dem Marsmensch, oder Willy Coyote hüten!

Taz kann zum echten Wirbelwind werden, Dinge zertrümmern und natürlich seinem unbändigen Hunger frönen – doch Vorsicht, lässt er einmal sein Paket außer Acht, kann es schon darum geschehen sein!

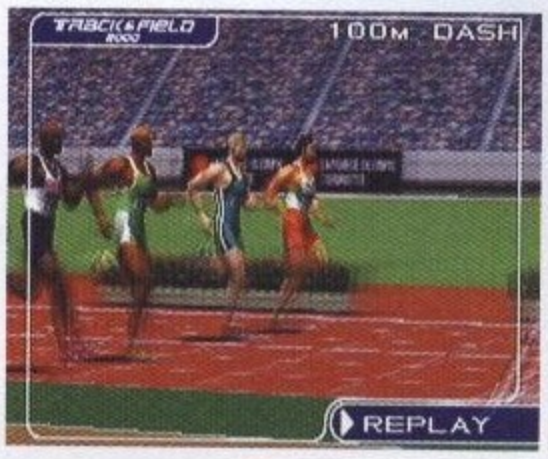
Mit **Taz Express** widmet Infogrames dem wohl schillerndsten Warner-Toon ein kurzweiliges, turbulentes Action Game, das zudem über unzählige Puzzle- und Strategie-Elemente verfügt. Let's fetz, Taz!

Dabeisein ist doch nicht alles...

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ KONAMI

... denn gewinnen wollt ihr schließlich auch! Ihr erinnert euch sicher noch an den NES-Klassiker **Track & Field**, der euch in mehreren olympischen Disziplinen alles abverlangt hat. Konami hat nun mit der Nintendo64-Fassung der multidisziplinären Wettbewerbe (wie bereits mit der International Superstar Soccer-Serie) ein echtes Referenzspiel geschaffen!

Hier kommt es auf das richtige Timing an, und ihr müsst nicht nur flinke Finger, sondern auch Durchhaltevermögen beweisen. Zwölf Nationen messen sich in 14 Disziplinen, darunter 100-Meter-Lauf, Hammer- und Speerwerfen sowie erstmals Tontaubenschießen! Dank des Motion Capturing-Verfahrens und Expansion Pak wirken alle Aktionen absolut realistisch. Bis zu vier Spieler können sich im olympischen Wettstreit messen, und für ganz Ungeduldige gibt es auch einen Quick Play-Modus. Etliche Statistiken mit Rekorden und Bestzeiten runden die olympische Simulation ab!



Zurück aufs Parkett!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ KONAMI

Konamis Basketball-Simulation geht mit **NBA In the Zone 2000** in die nunmehr dritte Runde. Insgesamt 29 Teams aus der NBA mit mehr als 300 Spielern aus den Kadern der Saison 1999/2000 kämpfen in dieser aktualisierten und verbesserten Version der Korbjagd um die Punkte. Neben den klassischen Modi (Exhibition und Full Season) dürfen bis zu vier Spieler auch in Slam Dunk- und Drei-Punkte-Wurf-Wettbewerben antreten. Eine absolute Neuerung stellt jedoch der Success-Modus dar, in dem individuell gestaltete Spieler trainiert werden müssen, um in der NBA Karriere zu machen. Trainiert werden dabei u.a. die Schnelligkeit, Passen und Slam Dunks.

Flüssige Motion Capturing-Animationen, authentische Hintergrund-Sounds, Live-Kommentare des bekannten Kommentators Ray Clay sowie die Möglichkeit, Teams und Statistiken auf dem Controller Pak abzuspeichern machen **NBA In the Zone 2000** zu einer durchdachten, realistischen Basketball-Simulation!

Top Gear Rally 2 — Ein Juwel von Saffire

HERSTELLER ▸ KEMCO / VERTRIEB ▸ MITSUI

Wer glaubt, **Top Gear Rally 2** sei die überarbeitete Version des Vorgängers, der hat sich gehörig getäuscht: Saffire hat bewiesen, dass man durch die Kombination von

Arcade-Action und realistischem Racing ein unvergleichliches Rally-Spiel kreieren kann!

So hinterlassen Kollisionen in eurem Fahrzeug hässliche Beulen, und euer Auspuff fällt ab, wenn ihr aus Versehen über einen zu hohen Steinbrocken rast. Die Steuerung und das Fahrverhalten der 15 verschiedenen Renner sind jedoch eher typisch für ein Spielhallen-Game.

Viele verschiedene Modi sorgen für jede Menge Rally-Spaß: In einer Fahrschule kann man zunächst das eigene Fahrtalent perfektionieren, bevor man sich u.a. in die Championship wagt.

Außerdem wartet **Top Gear Rally 2** mit einem Vierspieler- sowie einem Zweispieler-Team-Modus auf. Und nicht zuletzt ein Random Track Generator, mit dem nach dem Zufallsprinzip Strecken erstellt werden, rundet die abgefahrene Rally-Action ab!

Ruff & Tumble — Rettet die Träume!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ GT INTERACTIVE

Die Winks sind kleine, niedliche Wesen, die dafür sorgen, dass die Menschen nachts keine bösen Träume haben. Allerdings wurden sie vom üblen NiteKap verwandelt, so dass sie nun ihren Aufgaben nicht mehr nachkommen können.

Ihr schlüpft daher wahlweise in die Gestalt des Jungen Ruff bzw. seiner Schwester Tumble (oder spielt im Kooperations-Modus gemeinsam), um die Pläne des Bösewichts zu vereiteln!

Durch eine Vielzahl spezieller Outfits gelingen euch immer neue Spezialattacken, die ihr in den 49 Welten auch dringend benötigt, um die 40 entführten Winks zu retten. Da der Spielverlauf nicht linear ist, könnt ihr auswählen, welche der Welten ihr zuerst betreten möchtet. Viele optische Special Effects, eine farbenfrohe Atmosphäre und eine märchenhafte Story machen aus **Ruff & Tumble** ein im wahrsten Sinne traumhaftes Jump'n'Run!

Top Gear Hyper Bike — Vrrrooommm...!!!

HERSTELLER ▸ KEMCO / VERTRIEB ▸ MITSUI

High-Speed Street Racing & Extreme Motocross: Wem Mountainbiking zu öde ist, wer für Downhill nur noch ein müdes Lächeln übrig hat und wer längst schon sein fahrerisches Können auf den schmutzigsten, schlammigsten Strecken sowie staubigsten, steilsten Straßen testen wollte – für den ist **Top Gear Hyper Bike** die richtige Wahl! Erstmals ist es auf dem Nintendo64 möglich, in der Motocross-Variante der erfolgreichen Top Gear-Reihe an den Start zu gehen. Dafür stehen insgesamt 14 verschiedene Bikes zur Verfügung (sowie einige versteckte), um auf den zunächst sechs Strecken Bestzeiten zu fahren. Neben versteckten Rennpisten bietet das Spiel obendrein einen Track Editor, um individuelle Strecken zu gestalten. Mehrere Modi, darunter ein Trick Attack- sowie ein Zweispieler-Modus, machen aus **Top Gear Hyper Bike** ein cooles Racing-Game für gnadenlose Biker-Action!

Tony Hawk's Skateboarding — Voll aufs Brett!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACTIVISION

Habt ihr auch die Nase voll, dass entweder (a) das Wetter bei uns dauernd zu mies ist, um sich aufs Board zu stellen, und dass (b) bei jeder Skateboard-Action sogleich die „netten" Freunde und Helfer auftauchen und den Skaterspaß verbieten? Dann hilft nur eines: Rauf aufs virtuelle Board und hinein in die dreidimensionale Skateboard-Welt! In der coolen Skate-Simulation warten zehn weltbekannte Professionals darauf, auf insgesamt neun Kursen durch Halfpipes, über Ramps und durch den Asphaltdschungel gescheucht zu werden. **Tony Hawk's Skateboarding** bietet realistische Stunts und Moves, atemberaubende 3D-Grafiken und mehrere Modi (darunter auch einen knallharten Zweispieler-Modus).

Außerdem wartet das Game mit einem absolut coolen Soundtrack auf: Titel u.a. von Dead Kennedys, Suicidal Tendencies oder Goldfinger sorgen für die passende musikalische Untermalung der abgefahrenen Skate-Action!

area 64 area 64

Hydro Thunder — Go for H2O!

HERSTELLER ▸ MIDWAY / VERTRIEB ▸ KONAMI

Mochtet ihr **Wave Race 64**? Dann werdet ihr **Hydro Thunder** lieben!

In verschiedenen Hochleistungs-Jetbooten rast ihr mit Überschallgeschwindigkeit durch tropische Gewässer, Schiffsfriedhöfe oder sogar durch eine Kathedrale im Castlevania-Stil. Zehn weitere Boote könnt ihr erspielen, indem ihr auf insgesamt 13 Kursen, die ihr nacheinander freispielt, Sieger werdet. Auf den Strecken werdet ihr unzählige Abkürzungen entdecken und u.a. verschiedene hilfreiche Turbo-Boosts finden. Die Landschaften sind enorm detailreich gestaltet.

Euer Atem wird garantiert hektischer werden, wenn ihr Wasserfälle von der Größe der Niagara-Fälle hinunterschießt. Und im Vierspieler-Modus könnt ihr dann mit bis zu drei Freunden auf Rekord-Jagd gehen.

Wetten, nach dem Spielen von **Hydro Thunder** werdet ihr nicht nur feuchte Füße, sondern auch eine schweißglänzende Stirn haben?

ECW Hardcore Revolution — Voll auf die Nase!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACCLAIM

ECW steht für Extreme Championship Wrestling, und das Wort „Hardcore" ist bei diesem Spiel in der Tat Programm! Hier geht es genau so hart und brutal zu wie bei den echten ECW-Kämpfen im Fernsehen. So kann man – wie im TV – auch in einen Ring steigen, der von Stacheldraht anstelle der üblichen Seile begrenzt wird. Auch die bislang üblichen Stühle und Planken, die in anderen Wrestling-Verbänden gern mal als Waffen eingesetzt werden, spielen eine eher untergeordnete Rolle: Hier kommen noch viel „schlagkräftigere" Waffen zum Einsatz!

Selbstverständlich bietet Acclaims Wrestling-Prügelei alle anderen Features, die man von einem solchen Game erwarten darf: Über 50 Wrestler (u.a. Axl Rotten, Dawn Marie Bytch oder Justin Credible), einen umfangreichen Edit-Modus, individuelle Finishing-Moves und original ECW-Arenen – sowie die typischen gegenseitigen Beschimpfungen der Wrestler als coole Voice-Samples!

rat attack! — Annihilas Rattus!

HERSTELLER ▸ MINDSCAPE / VERTRIEB ▸ THE LEARNING COMPANY

Eine Mischung aus Tom & Jerry und Itchy & Scratchy kombiniert mit gnadenloser, witziger Arcade-Action: Mit **Rat Attack** könnt ihr auf dem Nintendo64 eine todkomische, wilde Rattenhatz erleben! Ihr schlüpft in

die Rollen mehrerer Katzen – darunter Hai Jinx, eine Karate-Katze, oder Atomicat, eine Kreuzung aus Hauskatze und Toxic Avenger – um die Erde vor der Eroberung durch stinkende, eklige Ratten zu bewahren.

Da es sich um eine Kombination aus Action- und Puzzle-Game handelt, verlangt die Beseitigung der Rat Packs allerdings einiges Geschick: So habt ihr bei einer eurer Missionen z.B. die Aufgabe, einen Level komplett von den Ratten zu säubern. Euch stehen aber nur drei Mausefallen zur Verfügung, die jeweils nur 20 Ratten fassen können. Bevor sich also die Nager vermehren, müsst ihr so schnell wie möglich alle vorhandenen in diesen Fallen unterbringen... Ein geplanter Mehrspieler-Modus wird garantiert für zusätzlichen Action-Spaß sorgen!

Army Men: Sarge's Heroes — Aufmarsch im Gemüsebeet

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Wer kennt sie nicht, die kleinen Soldaten aus den Programmen der Modellbau-Hersteller? Olivgrün oder sandfarben, detailliert und in den

typischen Kampfposen liegen sie bewegungslos im Karton. Doch in **Army Men – Sarge's Heroes** machen die Plastiksoldaten mobil und erwachen zum erträumten Eigenleben!

Sarge, der Anführer der Grünen Armee, hat ein Problem: Er muss die Männer seiner besten Einheit, der Bravo-Kompanie, aus der Gefangenschaft der sandfarbenen Feinde befreien!

In 14 Missionen, die euch und den Anführer der Green Army durch typische Gefechtsfeld-Dioramen und etliche außergewöhnliche Umgebungen führen, müsst ihr euer taktisches und soldatisches Geschick beweisen. Vor allem die Sniper-Funktion erweist sich als praktisch, um nicht in Gefahr zu geraten, selbst verwundet zu werden. Und der Vierspieler-Modus bietet euch die Möglichkeit, die Soldaten von bis zu drei Mitspielern ins Lazarett zu schicken!

#150 DER GRÖSSTE POKÉMON KAMPF ALLER ZEITEN #151

MEWTU GEGEN MEW

Warner Bros. Präsentiert

POKÉMON

Der Film

™

WER IST DIESES POKÉMON?
Schnapp es Dir und alle neuen POKÉMON im Bonus Mini-Film...
PIKACHUS FERIEN

©1997, 1998 Nintendo/CREATURES, GAME FREAK, TV TOKYO, SHOGAKU, IKAKU
©PIKACHU PROJECT '98 Pokémon properties are trademarks of Nintendo

SOUNDTRACK ERSCHIENEN BEI EW

www.pokemonthemovie.com

4Kids ENTERTAINMENT

PIKACHU THE MOVIE

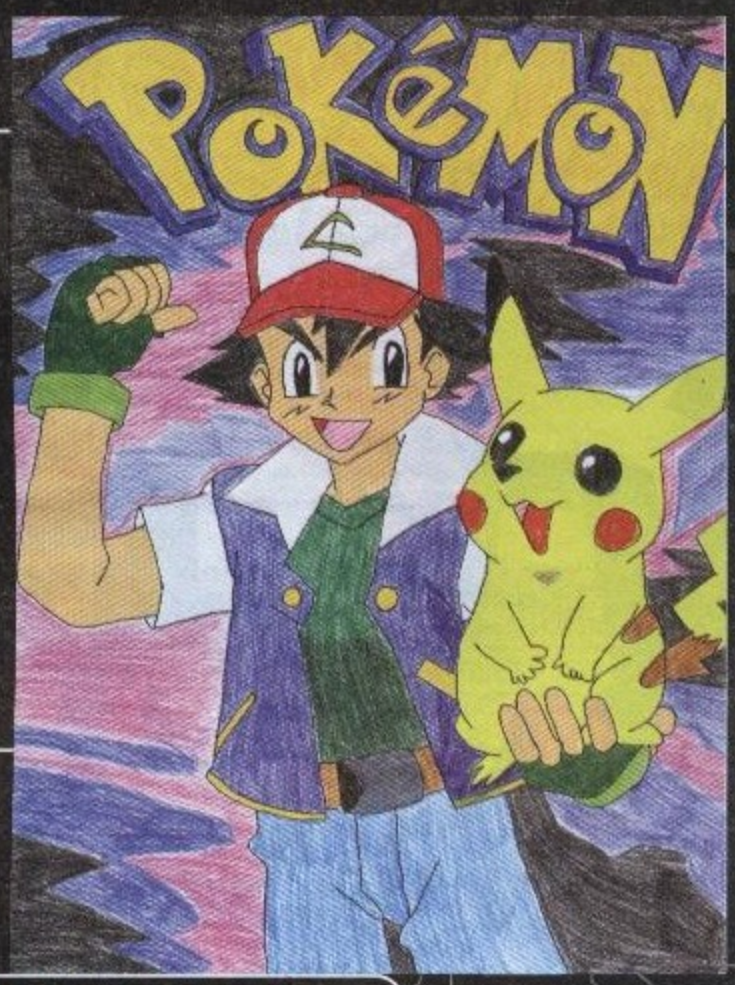
WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT
A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
©2001 Warner Bros. All Rights Reserved

AB 13. APRIL IM KINO

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

FABIENNE GROB
CH-Buchs



STEFANIE BENGL
D-Berg

JENS MELLENTHIN
D-Lüneburg

DER ERSTE KONTAKT

Jonas Droll, A- Klagenfurt

Zu meinem Geburtstag haben mir meine Eltern das **Donkey Kong 64 Pak** geschenkt – und ich war hellauf begeistert, denn ich hatte mir schon sehr lange ein Nintendo64 gewünscht! Und **Donkey Kong 64** ist obendrein ein echtes Hammerspiel – die Affenbande ist wirklich das Coolste, was ich je gesehen habe und übertrifft an Witz sogar die Abenteuer auf dem Super Nintendo!

Als neuer Nintendo64-Besitzer habe ich mir dann auch (ich muss es ehrlicherweise gestehen) zum ersten Mal das Club Nintendo-Magazin besorgt. Ich war begeistert darüber, wie viel Informationen ihr in ein einziges Heft packt! Besonders gut hat mir der vierseitige Bericht über **Pokémon Stadium** gefallen.

Aber das neue Transfer Pak ist ja der Hammer: Ich finde, es ist eine unglaublich tolle Idee, dass man nun die Daten vom Game Boy auf das Nintendo64 übertragen kann! Ich kann es kaum noch erwarten, bis ich es endlich kaufen kann.

Aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes: Kann man euer Heft überhaupt abonnieren?

*Zunächst von uns erst einmal alles Gute nachträglich zu deinem Geburtstag! Es freut uns, dass dir **Donkey Kong 64** so gut gefällt und wir wünschen dir noch viele, viele Stunden Spaß damit. (Und natürlich auch mit anderen Spielen für das Nintendo64 – du kannst dich bereits jetzt auf viele weitere Software-Perlen in 2000 freuen!)*

Nun aber zur Antwort auf deine Frage: Selbstverständlich kannst du das Club Nintendo-Magazin auch abonnieren. Alle Informationen dazu findest du auf Seite 82 in diesem Heft!

VAMPIRISMUS

Robert Losgar, D-Kalchreuth

Seit Jahren faszinieren mich Vampirfilme, ich lese sämtliche Bücher über Vampire, und ich kann von den Blutsaugern einfach nicht genug bekommen. Daher bin ich auch bereits seit den frühesten NES- und Game Boy-Tagen ein Fan von Castlevania! Mittlerweile besitze ich alle Spiele der Reihe, und als im vergangenen Jahr das erste dreidimensionale Castlevania-Spiel herauskam, saß ich wirklich stunden-, nein, tagelang vor dem Fernsehschirm, um mich mit Reinhardt und Carrie durch das dunkle Gemäuer zu kämpfen. Das Spiel hat es wirklich in sich! Es ist ausgesprochen stimmungsvoll, aber an vielen Stellen auch äußerst knifflig. (Ich hatte mir übrigens zum damaligen Zeitpunkt Urlaub genommen – und das war auch ganz praktisch, denn dadurch konnte ich **Castlevania** fast „am Stück" durchspielen.)

Ich bin zwar eigentlich aus dem klassischen Videospielalter heraus, aber es stört mich nicht, wenn meine Bekannten das etwas komisch finden – ich liebe es einfach, in die fantastischen Welten einzutauchen, die solche Spiele präsentieren. Jetzt hat mir ein Freund erzählt, dass bereits bald ein weiteres Castlevania-Spiel für das Nintendo64 erscheinen wird. Stimmt das, und könnt ihr mir sagen, wann?

*Dein Freund hatte recht: Es gibt ein neues Castlevania-Abenteuer für das Nintendo64! Es heißt **Castlevania – Legacy of Darkness**, und die Story ereignet sich acht Jahre vor dem ersten Castlevania-Abenteuer, das du mit solcher Begeisterung auf deinem Nintendo64 gespielt hast. Wenn du regelmäßig deinen Händler besuchst bzw. entsprechende Anzeigen liest, solltest du schon bemerkt haben, dass dieses gruselige „Prequel" bereits erhältlich ist. Mehr Informationen zum neuesten Castlevania-Abenteuer findest du übrigens auch ab Seite 26 in diesem Heft!*

SAMMLERWÜNSCHE

Florian Kreh, D-Düsseldorf

Seit vielen Jahren besitze ich einen Game Boy, und auch das Club Nintendo-Magazin gehört zu meiner regelmäßigen Lektüre. Besonders gefallen haben mir die acht Seiten, die ihr in der letzten Ausgabe zu **Turok – Legenden des Verlorenen Landes** geschrieben habt.

Ich sammle das Heft und habe alle Ausgaben archiviert – auch wenn das beim neuen Format etwas schwieriger ist, da ich die Ausgaben nicht mehr einzeln in Klarsichthüllen stecken kann. (Doch mit Stehsammlern geht es ganz gut.) Neulich jedoch habe ich einen Schreck bekommen: Als ich in den Ausgaben vergangener Jahre geblättert habe, musste ich feststellen, dass meine Sammlung unvollständig ist! Mir fehlt die Ausgabe 2 aus dem Jahr 1997! Ihr könnt euch vorstellen, was für ein Schreck das für mich war! Wäre es irgendwie möglich, dass ich dieses Heft noch von euch geschickt bekomme? Bitte schaut doch mal, ob ihr noch eine Ausgabe übrig habt!

Wir freuen uns immer wieder über Post von denen, die uns bereits jahrelang die Treue halten. Und so können wir dich natürlich nicht deinem Schicksal überlassen, auch wenn wir von der Club Nintendo-Redaktion dir keine ältere Ausgabe zuschicken können. Um solche Wünsche kümmert sich die Nintendo-Konsumentenberatung. Bevor du jedoch ein Heft bestellst, rufe am besten unter der gebührenfreien Telefonnummer (01 30/58 06) an, um dich zu erkundigen, ob es noch vorrätig ist und wie hoch die Portokosten sind. Die gewünschten Ausgaben musst du dann aber in jedem Fall schriftlich anfordern! Bedenke immer: Einige der älteren Hefte sind bereits vergriffen, so dass wir dir nicht versprechen können, dass von jeder älteren Ausgabe noch ein Exemplar vorhanden ist.

STIMMT DIE STIMME NICHT MEHR?

Felix Rauschenberger, A-Wien

Ich bin ein Pokémon-Fan seit der ersten Folge, und ich habe die komplette Serie auf Video aufgezeichnet. Als ich mir letztens eine der älteren Folgen angeschaut habe, ist mir jedoch etwas Seltsames aufgefallen: Täusche ich mich, oder hat Pikachu in den neuen Folgen tatsächlich eine andere Stimme? Warum habt ihr denn die alte Stimme geändert? Die war doch ganz schön.

Es freut uns, dass du so ein treuer Pokémon-Fan bist! Was die Stimme von Pikachu angeht, so hat der „Stimmenwechsel" in der deutschen Synchronfassung einen ganz einfachen Grund: Bevor die erste Staffel der Serie (die ersten 52 Folgen also) synchronisiert wurde, stand die jetzige Pikachu-Stimme bereits fest. (Denn Pikachu soll ja weltweit die selbe Stimme haben!) Kurz vor Beginn der Synchronarbeiten erwischte den Sprecher allerdings eine heftige Grippe, so dass möglichst schnell ein Ersatz gefunden werden musste. Und da die Synchronisation meist sehr schnell fertig gestellt werden muss, entschied man sich im Studio, den „Ersatzsprecher" für die erste Staffel der Serie beizubehalten. Als die Arbeiten an den neuen Folgen begannen, war der ursprünglich geplante Sprecher wieder auf dem Damm, und so kann er nun Pikachu seine Stimme leihen! Du siehst: Grippeviren sind zwar eine mikroskopisch kleine Ursache, sie haben aber eine unüberhörbare Wirkung... Nun hat Pikachu weltweit die selbe Stimme – und das ist doch auch viel logischer, oder?

ERFOLGSDESIGN

Matthias Teichmann, via E-Mail

Das Layout des Club Nintendo-Magazins hat mir so gut gefallen, dass ich bei der letzten Redaktionssitzung unserer Schülerzeitung den Vorschlag machte, das Layout unserer Schülerzeitung eurem anzugleichen. Es war zwar sehr, sehr viel Arbeit, aber wir haben es geschafft. (Deshalb gilt euch auch unser Respekt für die viele Arbeit, die ihr offensichtlich die ganze Zeit habt!) Der Lohn für unsere Mühen kam sofort: Wir haben 40 Prozent mehr Zeitungen verkauft! Und wir haben viel Lob sowohl von Lehrern als auch von Schülern bekommen, das wir hiermit an euch weiterleiten möchten. Die neue Pokèmon-Seite, die wir jetzt auch in unserer Schülerzeitung haben, wurde zur „Seite des Millenniums" gewählt. Wir füllen sie immer mit den neuesten Informationen aus eurem Magazin und von der Internetseite. Vielen Dank für die Inspiration – und macht weiter so!

Es freut uns sehr, so etwas zu hören – das Lob haben wir an unsere Agentur weitergegeben, die sich Ausgabe für Ausgabe viel Arbeit macht, um die Seiten zu erstellen. Aber das Lob gebührt eigentlich euch, denn ihr habt sicherlich einen Haufen Arbeit bei der Produktion eurer Schülerzeitung gehabt! (Schickt uns doch mal ein Exemplar eurer Zeitung!) Auf jeden Fall wünschen wir euch weiterhin viel Erfolg für eure nächsten Ausgaben!

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Johannes Nickel
Alter: 21
Ort: Wiesbaden
Hobbies: Nintendo64 spielen, Musik der 60er & 70er Jahre, Gesellschaftsspiele
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing
Größter Wunsch: Lotto-Millionär werden!

POWER PLAYER

Land: Österreich
Name: Alban Himmering
Alter: 10
Ort: Perchtoldsdorf
Hobbies: Nintendo spielen und Pokémon sammeln
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda - A Link to the Past, Lufia, Pokémon

POWER PLAYER

Land: Schweiz
Name: Isabelle Locher
Alter: 9
Ort: Langnau
Hobbies: Sport / Lesen / Zeichnen / Malen
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Iggy's Reckin' Balls, Yoshi's Story, F1 World Grand Prix
Größter Wunsch: Videospiele erfinden!

PLAYER'S LOUNGE

SUPER COMIC

Norbert Hauf, D-Berlin

Ich lese das Club Nintendo-Magazin jetzt bereits seit vielen Jahren. Dass ihr immer wieder Veränderungen am Heft vornehmt, finde ich ebenfalls sehr gut: Mit dem neuen Layout und dem Format seid ihr eine ganze Spur moderner geworden (auch wenn ich dem bunten Layout schon ein wenig nachtrauere). Der Comic allerdings ist absolute Spitzenklasse! Seit ihr die N-Gang im Heft habt, lese ich die witzigen Comic-Storys noch viel lieber! Besonders die Geschichte um den Mega-Bowser (in der ersten Ausgabe dieses Jahres) und die wundersame Rettung durch Mario fand ich richtig verrückt und komisch. Nur eine Frage hätte ich: Es ist ja schön, dass Vip jetzt ein Haustier hat, und das Gürteltier sieht auch ganz putzig aus. Doch welche Funktion erfüllt es eigentlich? Was hat es mit diesem südamerikanischen Gast auf sich?

Übrigens fand ich euren Artikel über **Turok – Legenden des Verlorenen Landes** ganz besonders eindrucksvoll. Ich bin ohnehin ein großer Turok-Fan und freue mich bereits jetzt auf den dritten Teil der Turok-Abenteuer. Werdet ihr dann wieder einen so guten Walkthrough bringen wie zu **Turok 2 – Seeds of Evil**?

Das freut uns, dass du das Magazin bereits so lange liest und dass es dir so gut gefällt. Was den Comic angeht: Genau wie du sind die meisten Leser ganz begeistert von der N-Gang. Was es mit dem Gürteltier (das übrigens Armadillo heißt) auf sich hat? Nun, da halten sich unsere Zeichner noch etwas bedeckt. Wir haben zwar nachgefragt, doch sie haben da noch einige Überraschungen im Ärmel. Warten wir mal ab ...

*Was **Turok 3** angeht, können wir dir natürlich jetzt noch nicht so viel sagen, da der Veröffentlichungstermin noch eine Weile auf sich warten lässt. Ob es dafür eine ähnliche Komplettlösung im Club Nintendo-Magazin geben wird wie für den zweiten Teil, das können wir jetzt noch nicht versprechen – lass dich einfach überraschen!*

AFFENGEILE TIPPS

Sebastian Diehl, D-Hannover

Ich war ganz verzweifelt: Ich hatte zum Geburtstag ein **Donkey Kong 64 Pak** von meinen Eltern bekommen und natürlich sofort angefangen zu spielen. Dank eures Spieleberaters kam ich ohne Probleme selbst bei den kniffligsten Stellen weiter! (Ich nehme den Spieleberater selbstverständlich nur dann zur Hand, wenn ich gar nicht mehr weiter weiß – Ehrensache!)

Jedenfalls muss ich **Donkey Kong 64** loben – ein affenstarkes Spiel, an das so schnell wohl nichts rankommt! Ich war schon von den Donkey Kong-Abenteuern auf dem Super Nintendo begeistert, aber der Sprung in die dritte Dimension gibt den ultimativen Kick! Ich befürchte allerdings, dass es jetzt wieder enorm lange dauern wird, bis mein Appetit auf die Bananensuche wieder gestillt werden wird. Schade eigentlich, aber ich weiß auch, dass ein Spiel von dieser Qualität natürlich auch eine enorm lange Entwicklungszeit benötigt. Wie auch immer: **Donkey Kong 64** ist wirklich affenstark!

Vielen Dank zunächst einmal für dein Lob. Wir freuen uns sehr, dass dir der Spieleberater in den kniffligsten Situationen immer aus der Patsche hilft (denn dafür schreiben wir ihn ja). Dass du diese Hilfe immer nur dann zu Rate ziehst, wenn du absolut nicht mehr weiter weißt, zeigt, dass du dir den Spielspaß nicht nehmen lassen möchtest und selbst schwierige Situationen erst einmal allein meistern willst. Respekt!

*Deine Befürchtungen sind im Übrigen unbegründet: Noch in diesem Jahr erscheint nämlich die überarbeitete Version von **Donkey Kong Country** für den Game Boy Color – du darfst dich also auf weitere Affen-Abenteuer freuen! (Mehr dazu kannst du ab Seite 78 im News Flash lesen!) Außerdem arbeitet Rare zurzeit an **Banjo-Tooie** – und wir können dir jetzt schon versprechen, dass es noch witziger und spannender wird als der Vorgänger!*

POKÉMON MANIAC

Svenja Sanjari, D-Köln

Pokémon, Pokémon, Pokémon... In meinem Leben dreht sich seit dem 8. Oktober 1999 (fast) alles um die 150 zauberhaften Wesen, die man fangen, sammeln und trainieren kann! Ich habe fast alles zu Hause, was es von Pokémon gibt! Allen voran ist mir besonders Pikachu ans Herz gewachsen! (Vor allem auch durch die TV-Serie, von der ich noch keine Folge verpasst habe!) Dieses kleine, knuddelige Pokémon ist mein absoluter Favorit! Und ich musste herzhaft lachen, als ich Pikachu auf dem letzten Heft gesehen habe! Kann Pikachu eigentlich wirklich so böse sein? Na ja, vielleicht schon, wenn es Jessie und James vom Team Rocket sieht! Doch nun zum eigentlichen Grund für meinen Brief: Ich besitze lediglich einen Game Boy Color und kein Nintendo64, allerdings sammle ich alles über Pokémon, und natürlich auch alle Spiele. Daher meine Frage: Was ihr im letzten Heft über **Pokémon Stadium** geschrieben habt, hat mir richtig Lust auf dieses Spiel gemacht. Kommt es vielleicht auch für den Game Boy Color heraus? So etwas müsste doch möglich sein, oder? Es wäre echt schade, wenn es keine Game Boy-Version geben würde, denn ich bin so ein großer Pokémon-Fan!

*Die Begeisterung für Pikachu teilst du mit Millionen anderer Pokémon-Fans! Das putzige gelbe Pokémon hat tatsächlich die Herzen aller Spieler im Sturm erobert! Allerdings wirst du es in **Pokémon Stadium** nur auf dem Nintendo64 in voller 3D-Power erleben können – eine Umsetzung des witzigen und spannenden Kampfspiels ist für den Game Boy Color nicht geplant. Aber du darfst dich bereits jetzt auf die **Gelbe Edition** von Pokémon freuen: Sie enthält viele Elemente aus der TV-Serie, und Ash wird während des ganzen Spiels gut sichtbar von Pikachu begleitet – genau so, wie du das aus dem Fernsehen kennst! Na, ist das keine gute Nachricht...?*

NOW PLAYING

Während ihr dieses Club Nintendo-Magazin in den Händen haltet, wird bei uns wieder kräftig gezockt, und jeder hat seinen Favoriten. Claude und Patrick sind z.B. voll im **Pokémon Stadium**-Fieber! Mittlerweile vergeht kein Tag, an dem sie nicht wie besessen vor dem Bildschirm sitzen, die Pokémon aus ihren Game Boy-Spielen in das Nintendo64 laden und ihre Teams wie wild kämpfen lassen. Wir haben bereits ein Wettbüro eingerichtet...

Markus ist voll auf den Affen gekommen: Seit er täglich **Donkey Kong 64** spielt, schwärmt er uns von den coolen Effekten und Gags vor. Und jede Woche bringt er Kokosnüsse, Bananen oder anderes tropisches Obst mit!

Marcus ist wieder einmal auf Terroristenjagd: Nachdem er **Rainbow Six** durchgespielt hat, kämpft er sich nun täglich durch die Missionen von **Winback: Covert Operations**. Und wenn sein Telefon klingelt, meldet er sich immer mit verstellter Stimme, um nicht erkannt zu werden!

Thommy saust in der letzten Zeit wie ein Derwisch durch die Redaktion: Seit er **Rayman 2 – The Great Escape** in die Finger bekam, ist er nicht mehr wie früher. Neuerdings versucht er sogar, seine Ohren zu Propellern umzufunktionieren...

John ist völlig begeistert von **Pokémon – Gelbe Edition** und ist täglich dabei, seinen Pokédex zu vervollständigen. Allerdings identifiziert er sich nun so mit Ash, dass er bereits seit geraumer Zeit ein kleines Plüsch-Pikachu mit sich herumträgt!

Nicole grummelt, poltert und rempelt sich schon tagelang durch die Level von **Wario Land 3**! Sie ist absolut begeistert von Warios rüden Manieren – hoffentlich färbt das nicht auf sie ab...

Micky und Jan schweben bereits geraume Zeit in anderen Sphären: Sie haben sich beide zu leidenschaftlichen **Starcraft 64**-Fans entwickelt! Micky grüßt uns seither nur noch mit „En Taro Adun!" (die Begrüßungsformel der Protoss) und Jan kümmert sich kaum noch um Enton, sein Lieblings-Pokémon...

FOTO DES MONATS

Es gibt sie wirklich! Hinter Jessie und James verbergen sich Yvonne Fischer und ihre Freundin Melanie aus Nienburg! Damit wäre der Beweis erbracht: James ist in Wirklichkeit eine Frau!

GRRRRRRRR!!!!!!!

WIR STELLEN EUCH VOR DIE ULTIMATIVE VERBOTEN BÖSE-HERAUSFORDERUNG!

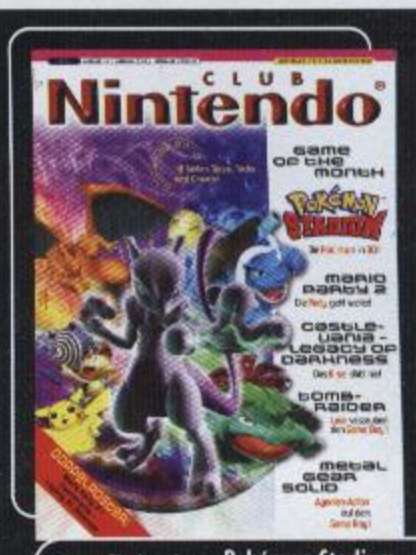
Das müsst ihr zugeben: Keiner kann so schön böse gucken wie Bad Boy Wario! Niemand fletscht die Zähne so gekonnt, keiner durchbricht die Mauern mit solcher Vehemenz, und bei keinem anderen Videospiel-Charakter sind die Augenbrauen stets so grantig zusammengekniffen!

Das könnt ihr besser, meint ihr? Ihr sagt, ihr könnt selbst mindestens so bösartig schauen wie der Star aus dem neuesten Jump'n'Run-Kracher für den Game Boy Color? Dann beweist es uns!

Schickt uns ein Foto von euch, auf dem ihr euer gar garstigstes Gesicht macht, auf dem ihr noch böser schaut als Wario!

Schickt euer Porträt mit dem Kennwort „GRRRR!" bis zum 25. April an die bekannte Nintendo-Adresse in eurem Land. Die schönsten Fotos drucken wir hier im Heft ab!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Bitte habt Verständnis dafür, dass wir die eingesandten Fotos leider nicht mehr zurückschicken können.)



Titelmotiv: Pokémon Stadium

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Jan Peitzmeier (ian)
Redak. Unterstützung:	Patrick Dietz (pd) Benjamin Ganter (bg) Martin Härtel (mh) Ingo Kamps (inka) Fabian Westermann (fw) Thilo Körner (tk)
Freie Mitarbeit:	Stephan Stadie
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Simone Oberle
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Michael Friesl, Yvonne Vigano
Produktionsleitung:	Pia Cordes
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 eMail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	0130 - 58 06 (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo. - Fr.: 9 - 12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13 - 17 Uhr, Mi.: 13 - 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.donkey-kong.de www.zelda.de

Das "Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

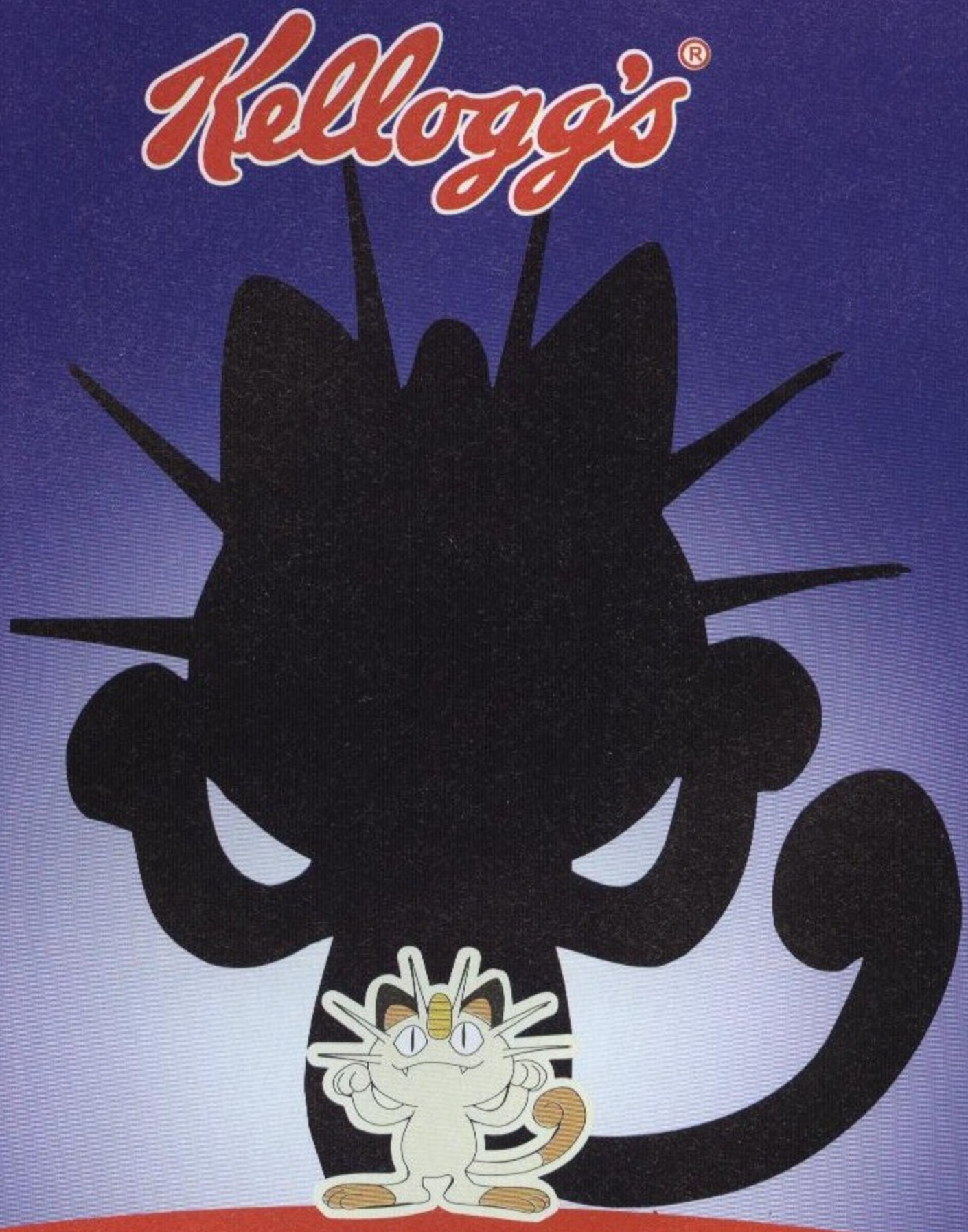
Urheberrecht
© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.Alle im "Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

POKÉMON™

GANZ GROSS BEI

Kellogg's®

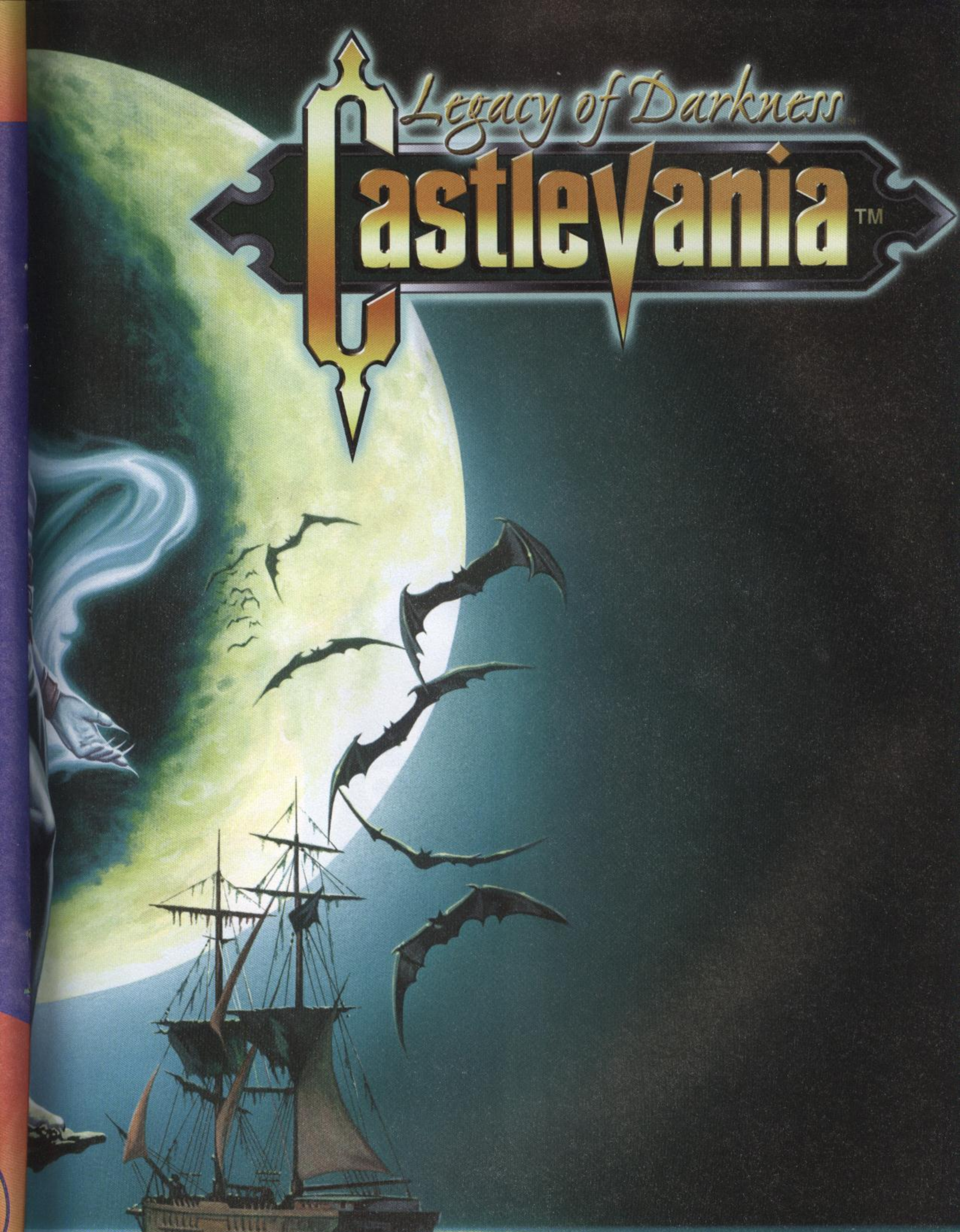


© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.
® KELLOGG Company USA © 2000 KELLOGG Company

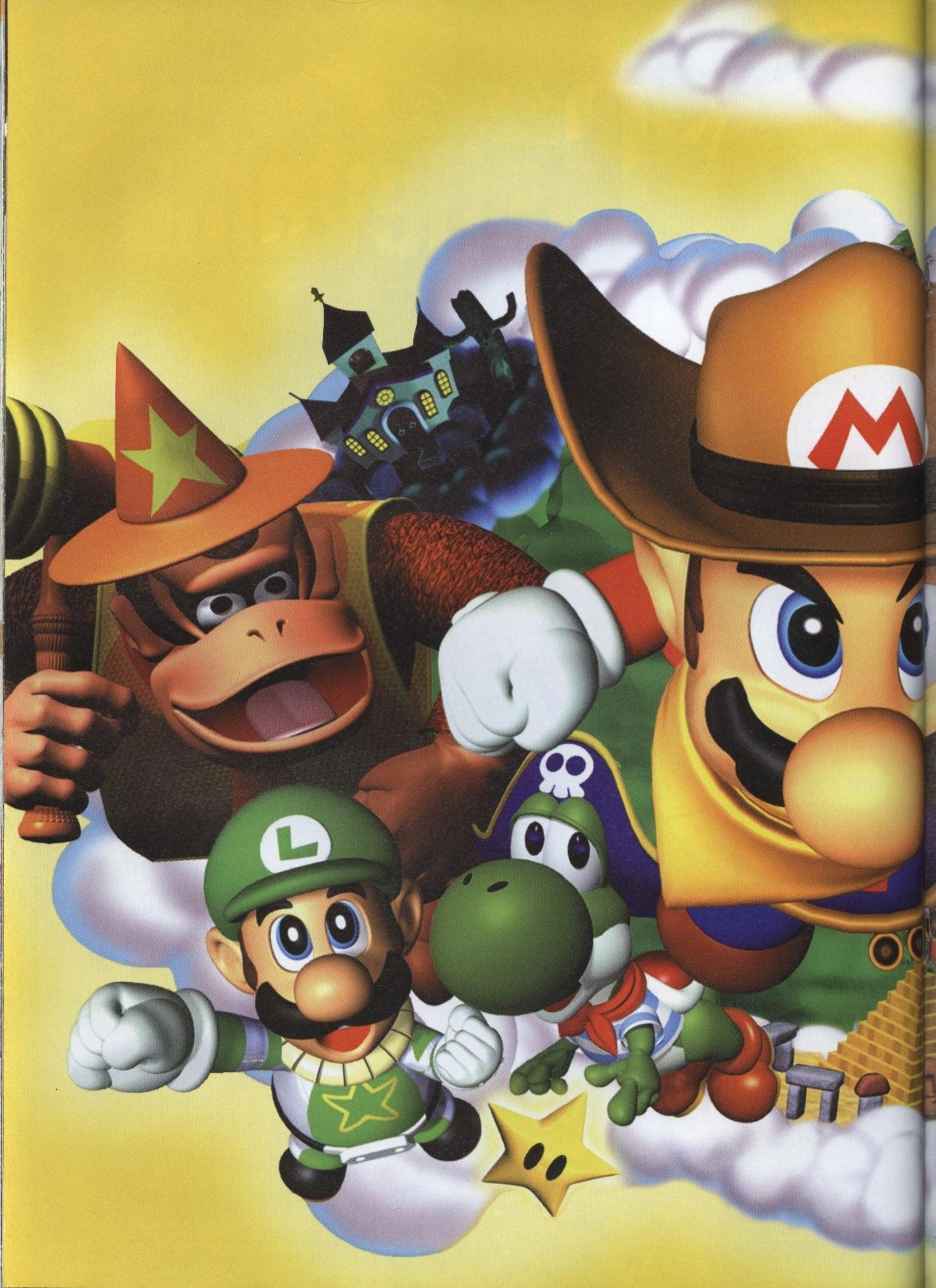
70 neue Mega-Leuchtsticker zum Sammeln jetzt in diesen KELLOGG'S Aktions-Packungen!

Die Sammelalben gibt's bei Kellogg (Deutschland) GmbH in 28163 Bremen gegen Verrechnungsscheck (5.10 DM pro Album)

Castlevania™ Legacy of Darkness

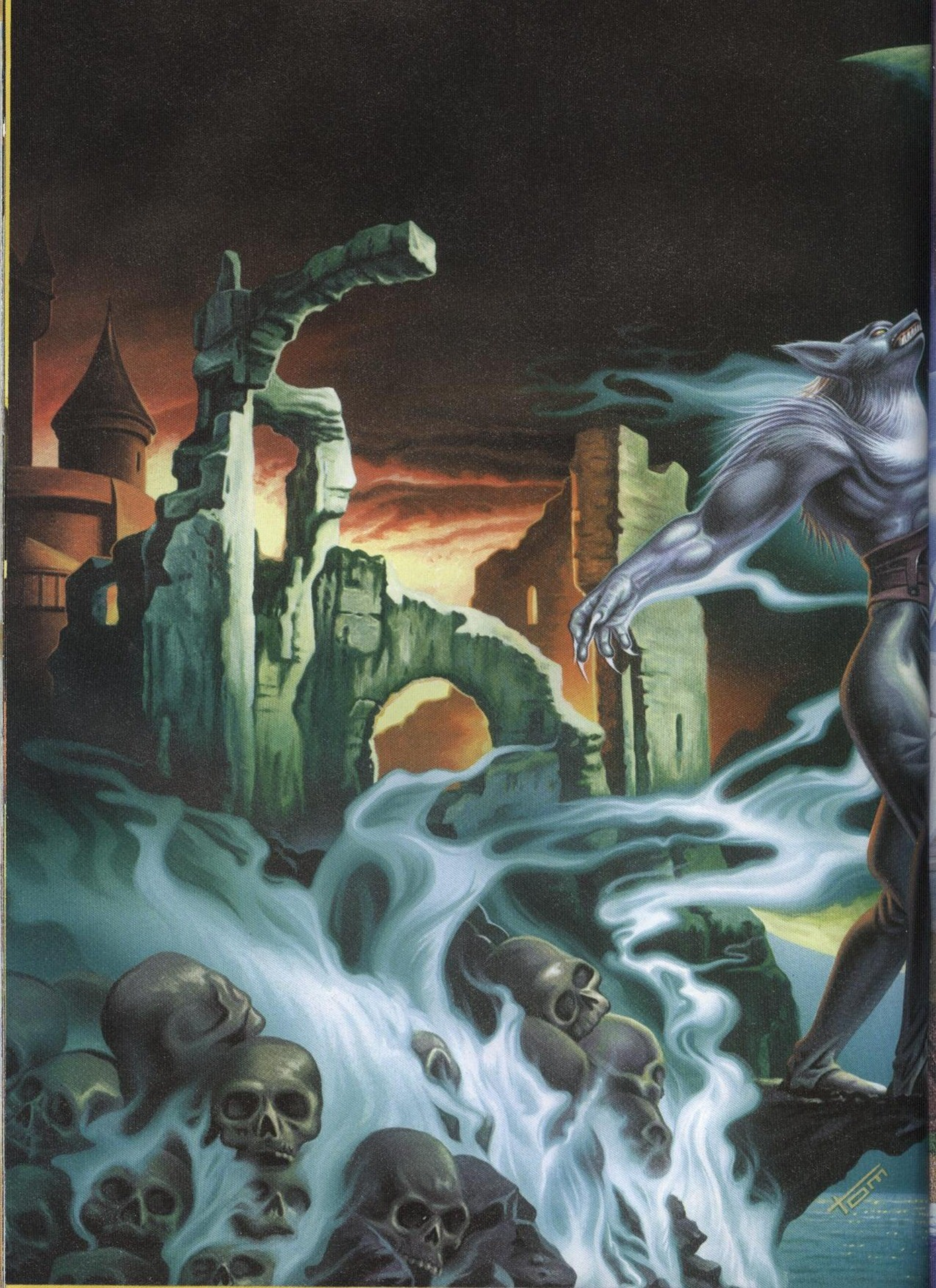


CASTLEVANIA™ – LEGACY OF DARKNESS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1986-2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.



MARIO PARTY™ 2

© 1999, 2000 NINTENDO/HUDSON SOFT.
© 2000 NINTENDO.



portable power

Wario Land 3
Seite 46

Metal Gear Solid
Seite 50

Tomb Raider
Seite 52

Gute Zeiten –
Schlechte Zeiten
Seite 53

Bugs Bunny –
Crazy Castle 4
Seite 54

Magical Tetris
Challenge
Seite 55

Looney Tunes –
Attacke vom
Mars
Seite 56

WARIO LAND 3™

Der böse Bube des Videospiels ist zurück!
Wilder, durchgeknallter und vari(o)abler denn je treibt er diesmal sein Unwesen in einer mysteriösen Spieldosen-Welt! Im Auftrag eines verwunschenen Geistes muss Wario fünf Spieluhren finden, um das verborgene Siegel zu brechen, das den Geist gefangen hält!

[mm/tk]

© 2000 NINTENDO.

WIE? WAS? WARIO!

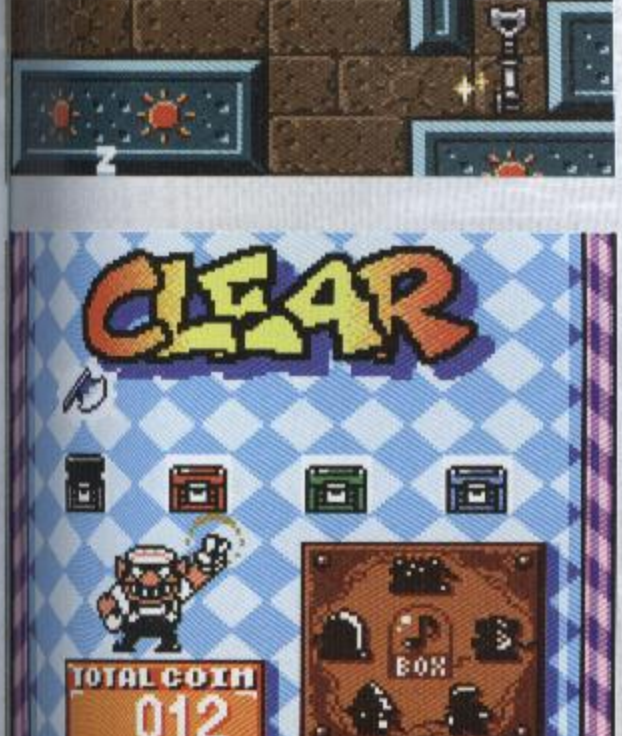
Es machte „Bumm" (natürlich lauter) und Wario schubberte mit seinem rasanten Sportflieger der Erde entgegen! Laut fluchend schlug er auf dem Boden auf und hinterließ in selbigem einen bleibenden und vor allem tiefen Eindruck. Den Anfang des Tages hatte sich unser ewig grinsender Held sicherlich anders vorgestellt. Wo war er, wer war er und warum hatte er so komische Klamotten an...?

Auf all diese Fragen findet er keine Antwort, dafür aber entdeckt Wario eine Höhle, in der ihm ein verwunschener Geist begegnet und ihn um Hilfe bittet. Sollte es Wario gelingen, den versteinerten Geist von seinem Fluch zu befreien, sind ihm die Rückkehr nach Wario Land und Unmengen von Schätzen garantiert. „Ein lohnendes Unterfangen", denkt sich der grinsende Protagonist und begibt sich ins Abenteuer.

WAS WILL WARIO?

Keine Frage: Schätze! Und von denen sind genau 100 im Spiel versteckt. Findet Wario sie, darf er sie behalten. Doch so leicht, wie sich diese Aufgabe anhört, ist sie keineswegs. Um an die in den Kisten aufbewahrten Schätze zu kommen, braucht Wario nämlich Schlüssel. Und diese sind mitunter verdammt schwer zu erreichen! Oftmals ist ein tückischer Hindernisparcours zu bewältigen oder ganz gezielt eine der mannigfaltigen Verwandlungsmöglichkeiten einzusetzen, um einen der farbigen Schlüssel zu ergattern.

Im Laufe des Abenteuers erlernt Wario zusätzliche Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, zuvor nicht begehbare Levelabschnitte zu betreten. So kann es also geschehen, dass Wario in einem der späteren Level eine Fähigkeit erlernt, mit deren Hilfe er nun endlich einen der begehrten Schlüssel der Anfangslevel erreichen kann!



WILD, WILDER, WARIO!

Das Besondere an **Wario Land 3** ist die Tatsache, dass es – wie in Wario Land 2 auch – niemals „Game Over" heißt. Das heißt, es wird keine Stelle im Spiel geben, an der ihr z. B. einen Abgrund herunter stürzt oder im Wasser ertrinkt. Dafür reagiert Wario auf Berührungen durch Gegner äußerst allergisch! Abhängig davon, welches Schicksal ihn ereilt, verändert sich aber für kurze Zeit sein Zustand. Das kann – in manchen Situationen – auch von Vorteil sein: In **Wario Land 3** haben die Programmierer unserem Helden sogar einige neue Verwandlungen geschenkt. Hier ein Überblick über die wichtigsten Tranformationen!

Vampir-Wario NEU!

Nicht nur nachts lassen blutgierige Fledermäuse Wario zum Vampir werden. In dieser Form kann er auch durch die Gegend flattern!

Schlitter-Wario NEU!

Der eisige Atem von Eisbären lässt Wario durchs gesamte Level schlittern. Nur eine Wand kann ihn aufhalten!

Elektro-Wario NEU!

Nein, Wario ist kein Pikachu-Fan! Ehrlich gesagt hasst er Elektrizität und alles, was damit zusammenhängt. In diesem Stadium ist er unkontrollierbar!

Unsichtbarer Wario NEU!

In den unzähligen Leveln trifft Wario immer wieder auf Professor Scienstein, der ihn mit seinem Zaubertrank unsichtbar werden lässt.

Schnee-Wario NEU!

Was diese lustige Verwandlungsart von Wario bewirkt, wollen wir euch an dieser Stelle noch nicht verraten, macht euch aber auf eine schöne Überraschung gefasst.

Knäuel-Wario NEU!

Hierbei wird Wario von Raupen in eine Art Wollknäuel verwandelt. In Bowlingkugel-Manier ist es ihm nun möglich, bestimmte Steine zu zertrümmern.

Dicker Wario

Nascht Wario zuviele Donuts oder Kuchen , wird er im Nu zum Dickwanst! Dies gibt ihm jedoch die nötige Kraft, bestimmte Hindernisse zu zertrümmern.

Feuriger Wario

Wenn Wario mit Feuer in Berührung kommt, rast er mit brennendem Hintern durch die Gegend und wird dann zum Flammenmännchen. Aber er kann so leicht entflammbare Barrieren zerstören.

Torkel-Wario

Wario mag es gar nicht, wenn er von Vögeln attackiert wird, denn dann torkelt er unkontrollierbar durch den Level.

Zombie-Wario

Vor durch die Luft fliegenden Zombieköpfen muss sich Wario besonders in Acht nehmen, andernfalls wandelt er als Zombie umher, bis ihn helles Licht trifft.

Dickkopf-Wario

Auf manche Insektenstiche reagiert Wario allergisch. Dabei schwillt ihm der Wirsing und er schwebt so lange nach oben, bis er Bekanntschaft mit einer Decke macht.

Feder-Wario

Wird Wario von hammerschwingenden Robotern zerquetscht, kann er in seiner neuen Körperform an zuvor nicht erreichbare Orte springen.

Quetsch-Wario

Wird Wario zerquetscht, ist er platt wie eine Flunder. In dieser Form segelt er - leicht wie eine Feder - an Orte, die sonst nur für gefiederte Wesen erreichbar sind.

WARIOS WÜSTE WIDERSACHER!

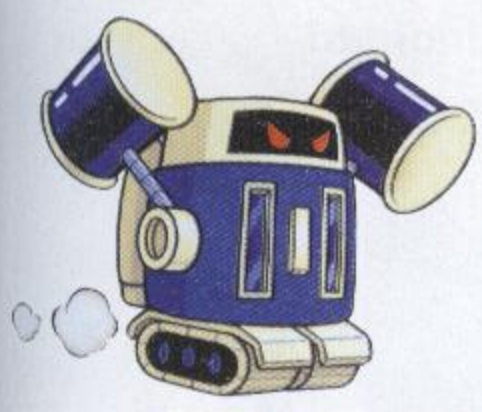
In diesem Abenteuer hat es Wario mit besonders ungestümen Widersachern zu tun. Kein Wunder, denn die Fieslinge haben aus ihren bisherigen Niederlagen gelernt und präsentieren sich Anno 2000 in Höchstform. Und da im Spiel auch Tag und Nacht wechseln, sind auch eure Gegner jeweils andere. (So lange die Sonne scheint, werdet ihr z. B. nicht auf Zombies treffen.) Nachfolgend findet ihr eine Zusammenstellung von einigen der witzigsten Bösheimer.

Pieksi

Der kleine, süße Ball mit der dreieckigen Nase ist leider nicht so nett wie er ausschaut. Dieser kleine Witzvogel versucht, Wario in den Allerwertesten zu pieksen und erfreut sich dann an dessen Luftsprüngen.

Raupofaz

Das kleine, grüne Etwas wickelt Wario recht schnell um seinen kleinen Finger und lässt ihn mitunter Wände einreißen.



Mamma Hamma

Dieser unbeliebte Zeitgenosse verwandelt Wario mit seinen kraftvollen Schlägen in eine Sprungfeder und beschert ihm auf diese Weise einen wirklich sprungvollen Abgang.

Eis Bäh

Ein miesgelaunter Zeitgenosse mit schlechtem Atem! Ihn sollte Wario weiträumig umgehen, denn ein verlorenes Duell kann ihn in flachen Landschaften sehr weit zurück werfen.

Mad Scienstein

Schon allein der Gesichtsausdruck des Professor verrät, dass man sich lieber von ihm fernhalten sollte, wenn man keine böse Überraschung erleben will. Manchmal können die neuen Präparate des verrückten Wissenschaftlers aber auch ganz nützlich sein...

Killa Smutje

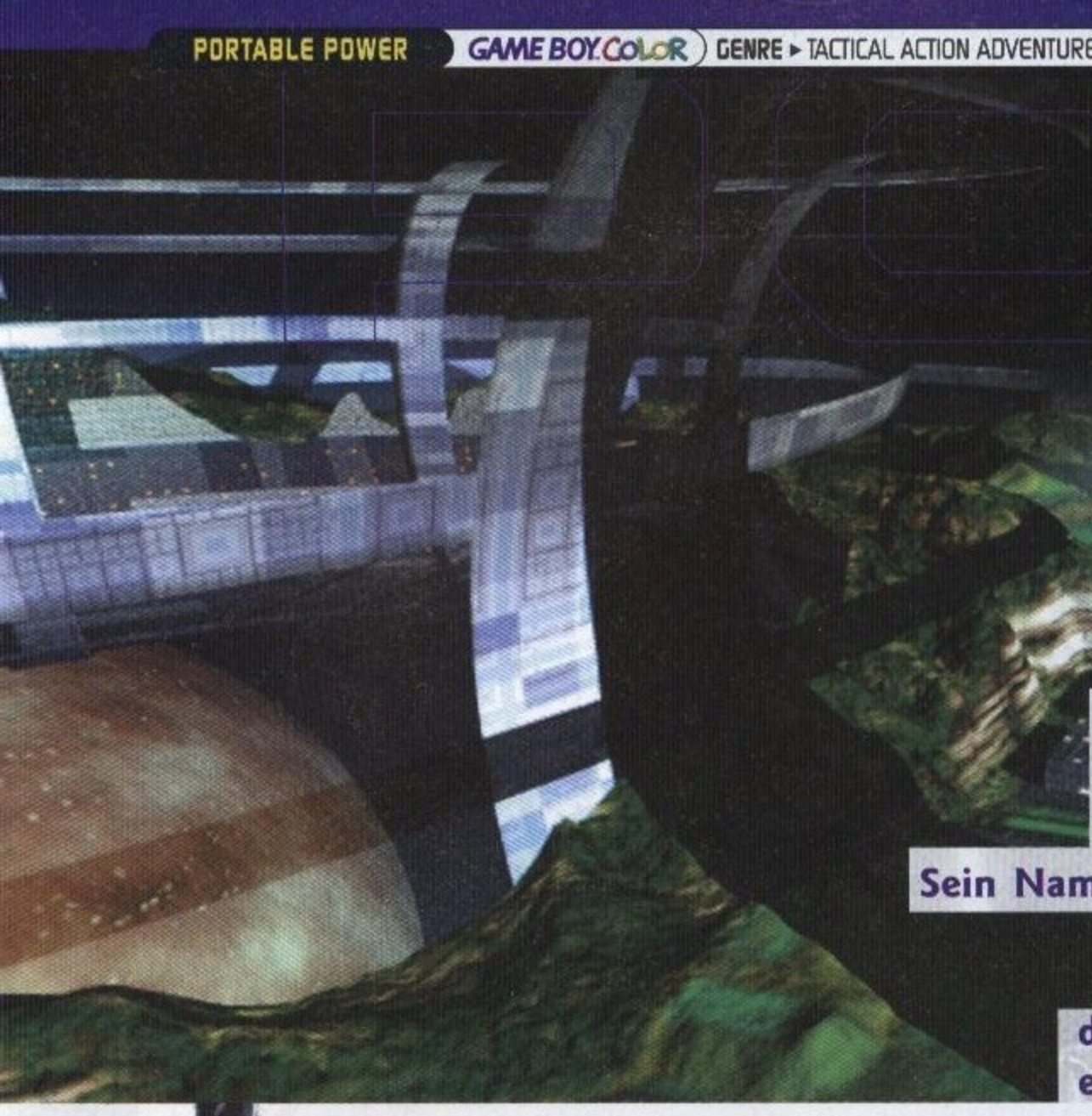
Dieser Zwerg kennt Warios Heißhunger auf Donuts und wirft sie gezielt in seinen Mund, was zu einer temporären Gewichtsstörung führt, die das Erklimmen höher gelegener Ebenen unmöglich macht.

Schleimozomb

Dieser grüne, untote und somit auch gefährliche Fiesling wirft seinen Kopf nach Wario, um ihn zu einem Artgenossen mutieren zu lassen.

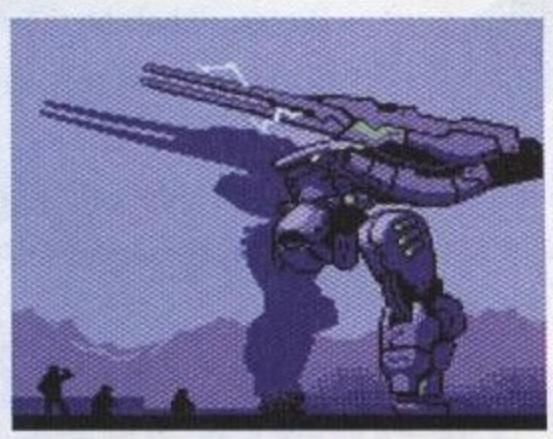
GAME BOY COLOR | GENRE ▸ TACTICAL ACTION ADVENTURE | MBIT ▸ 32 | HERSTELLER/VERTRIEB ▸ KONAMI

1-2 SPIELER | BATTERIE-SPEICHER



METAL GEAR SOLID

Sein Name: Solid Snake! Sein Auftrag: Eine von Terroristen besetzte Militär-Basis zu infiltrieren. Die Verbrecher haben sich dort verschanzt und drohen, die ultimative Nuklearwaffe Metal Gear einzusetzen, wenn ihre Forderungen nicht erfüllt werden... Konami präsentiert die modernisierte High-Tech-Umsetzung des Taktik-Klassikers für den Game Boy Color! Doch ist es noch ein Videospiel - oder bereits ein interaktiver Kinofilm? [tr]



SCHLEICHEN STATT SCHIESSEN

Hier ist die Herausforderung für alle Hobby-Agenten und Spionage-Aspiranten: Euer Auftrag ist, ungesehen, ungehört und unentdeckt in einer von Terroristen besetzten Basis zu operieren. Dabei kommt es also mehr darauf an, euer taktisches Talent zu nutzen, um selbst schwer bewachte Gebiete sozusagen „unsichtbar" zu passieren. Duckt euch hinter einer Mauer, wenn euch einer der Genom-Soldaten zu nahe kommt, oder kriecht lautlos an schlafenden Wachen vorbei: Wer lediglich auf alles schießt, was sich bewegt, dessen eigenes Ende ist näher als der erfolgreiche Abschluss der heiklen Mission!

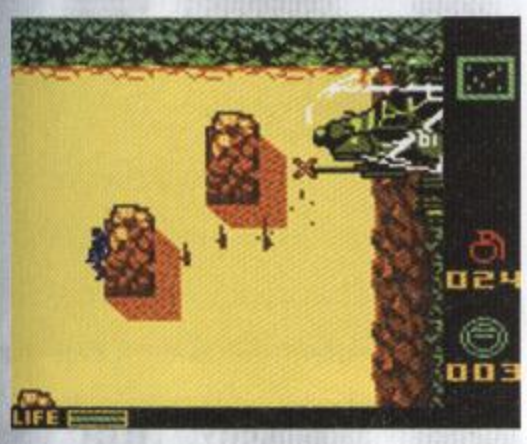
METAL GEAR SOLID (TM) IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
©1986-2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

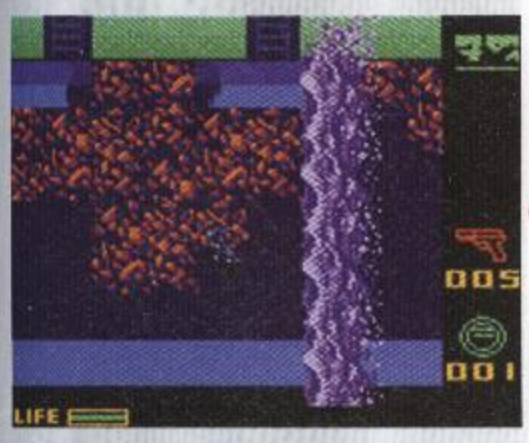
POWER

NICHT OHNE MEINE DÜPPEL...

Selbstverständlich kämpft Solid Snake nicht ohne entsprechende Hilfsmittel, die er jedoch erst auffinden muss. Viele der Items, die in der Basis verstreut auf ihn warten, bedürfen eigentlich keiner Erklärung und müssen in bestimmten Situationen gezielt eingesetzt werden. Egal ob Gasmaske, Nachtsichtbrille oder die praktischen ID-Karten, die euch den Zugang zu bestimmten Bereichen ermöglichen – ohne diese Gegenstände wäre eure Mission kaum zu bewältigen.

Besonders praktisch sind die Düppel-Granaten, die zwar kaum Schaden anrichten, dafür aber elektronische Überwachungssysteme für eine Weile stören. So könnt ihr gefahrlos auch im Sichtbereich der fiesen Selbstschuss-Kameras agieren ...

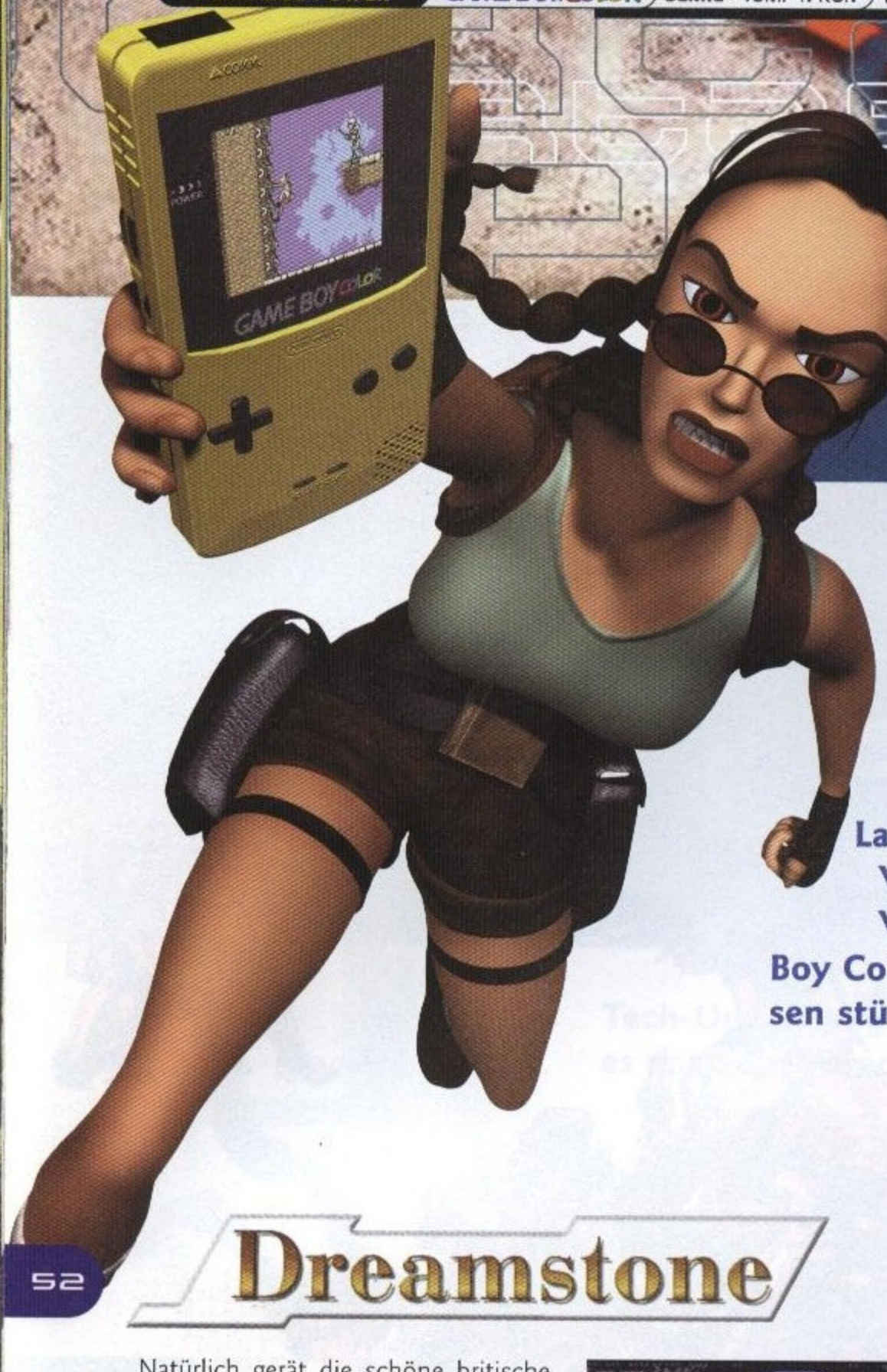




VIELE MODI UND VIEL SPIELSPASS

Metal Gear Solid für den Game Boy Color präsentiert nicht allein ein komplexes, intelligentes Action Adventure für den Agenten in euch, sondern hat noch weit mehr zu bieten: Ihr könnt euch u.a. in 180 VR-Trainingsmissionen auf eure harte Aufgabe optimal vorbereiten. Und wer sich mit einem Freund im gnadenlosen Taktik-Kampf messen will, der kann dies im genial ausgetüftelten Zweispieler-Modus tun. Hierbei gilt es, drei Data-Disks zu finden und den Ausgang mit den erbeuteten Geheiminformationen als Erster zu erreichen. Doch Vorsicht: Wenn euch euer Opponent entdeckt, kann er euch mit Granaten bearbeiten und ihr verliert die Disk. Sie liegt dann wieder irgendwo im Level...

Metal Gear Solid ist mit 32 Mbit eines der umfangreichsten Spiele, die je für den Game Boy Color erschienen sind und ein erstklassiges Abenteuer für viele Stunden voller Taktik, Spannung und Action!



TOMB RAIDER™

Lara Croft lässt sich von niemandem in die Tasche stecken? Von wegen! Denn nun erscheint die wohl weiblichste Videospielheldin aller Zeiten erstmals auf dem Game Boy Color. Leicht bekleidet, schwer bewaffnet und wild entschlossen stürzt sie sich nun auch auf dem Handheld in ein gefährliches Abenteuer. Nehmt ihr die Aufforderung dieser Dame an, mit ihr durch dick und dünn zu gehen? [mh]

Dreamstone

Natürlich gerät die schöne britische Archäologin wieder in ein wahrhaft halsbrecherisches Abenteuer! Beim Erforschen eines alten, aztekischen Tempels findet sie einen mysteriösen Stein. Beim näheren Untersuchen fällt sie, vom plötzlich aufglühenden Stein geblendet, in eine tiefe Ohnmacht und wacht an einem ihr gänzlich unbekannten Ort wieder auf.

Nun greift ihr aktiv ins Spielgeschehen ein! Ihr steuert die schlanke Brünette auf der Suche nach der realen Welt durch riesige Level, in denen es sehr viele Rätsel zu lösen gilt und in denen auch die Action-Elemente nicht zu kurz kommen.

Move your body!

Lara stehen sämtliche Bewegungsarten, die sie auch in ihren dreidimensionalen Abenteuern besitzt, zur Verfügung. So klettert sie auf Leitern, legt bei Bedarf einen kleinen Sprint ein, kriecht durch dunkle Tunnel und zeigt damit, dass sie ein wahres Bewegungswunder ist. In den riesigen Leveln trifft sie auf eine breitgefächerte Gegnerschar, doch welcher Bösewicht kann schon etwas gegen zwei blitzschnell auf ihn gerichtete Pistolen unternehmen? Der Schwerpunkt des Spiels liegt allerdings auf herausfordernden Rätseln, die mit mehreren Action-Einlagen gepaart sind. So muss Miss Croft zum Beispiel schwer erreichbare Schalter betätigen, Blöcke verschieben und unzählige knifflige Rätsel lösen, um den Ausgang aus dem aktuellen Level zu finden. Doch Vorsicht! Heimtückische Fallen sind auf dem ganzen Weg verstreut und es braucht sehr viel Geschick, diese unbeschadet zu umgehen.

Big, big girl in a big, big world...

In technischer Hinsicht haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Lara durchwandert farbenfrohe, seitwärts scrollende Welten, die viele Details und sogar echte Spezialeffekte bieten. Die Protagonistin erscheint mit 48 Pixeln sehr groß auf dem Bildschirm und bekam 2.000 verschiedene Animationen spendiert, die sie sehr lebendig erscheinen lassen. Zwischen den einzelnen Leveln kann der Spieler hochwertige Video-Sequenzen betrachten, die sich perfekt ins Spielgeschehen eingliedern. Darüber hinaus bietet das Modul einen vortrefflichen Spielsound, der mit coolen Musikstücken und digitalen Sprachsamples glänzt.

Alles in allem ist **Tomb Raider** ein sehr gelungenes Action-Spiel für den Game Boy Color!

TOMB RAIDER & LARA CROFT © AND TM CORE DESIGN LIMITED 2000. © AND PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED 2000. ALL RIGHTS RESERVED.

PORTABLE POWER

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN Quiz

Mit Gute Zeiten – Schlechte Zeiten verhält es sich ähnlich wie mit einer großen Boulevard-Zeitung: Millionen sehen bzw. lesen sie täglich – werden sie jedoch darauf angesprochen, will sie niemand kennen! Für diese, aber auch für bekennende Fans der Serie, gibt es nun die Möglichkeit, ihr GZSZ-Wissen zu testen: mit dem ultimativen Quiz von Software 2000! [mm]

© SOFTWARE 2000/RTL TELEVISION 2000 & GRUNDY UFA TV-PRODUKTIONS GMBH VERMARKTET DURCH RTL ENTERPRISES.

ICH SEH' IN DEIN HERZ, ...

Jo Gerner, Ricky, Fabian, Nataly... Wer kennt sie nicht, die Stars der Erfolgs-Soap Gute Zeiten – Schlechte Zeiten! Millionen von Zuschauern verfolgen täglich die Schicksale der Protagonisten. Und nicht selten kommt es vor, dass man – nichts Böses ahnend – am Mittagstisch sitzt und plötzlich mit Fragen wie „Wer ließ eigentlich die Spielhölle in Clemens Richters Wohnung hochgehen?" konfrontiert wird. Dies endet bei strittigen Fragen meist in lautstarken Diskussionen, ohne dass die eigentliche Frage beantwortet wird. Das wird nun anders, denn das GZSZ-Quiz ermöglicht es bis zu zwei Spielern, ihr Serienwissen im Frage-Antwort-Duell zu messen.

FÜR ABSOLUTE FANS DER SERIE VERLOSEN WIR EXKLUSIVE GZSZ-PLAYER PACKAGES! WER MEHR DAZU WISSEN WILL, SCHLÄGT GANZ SCHNELL DEN NEWS FLASH

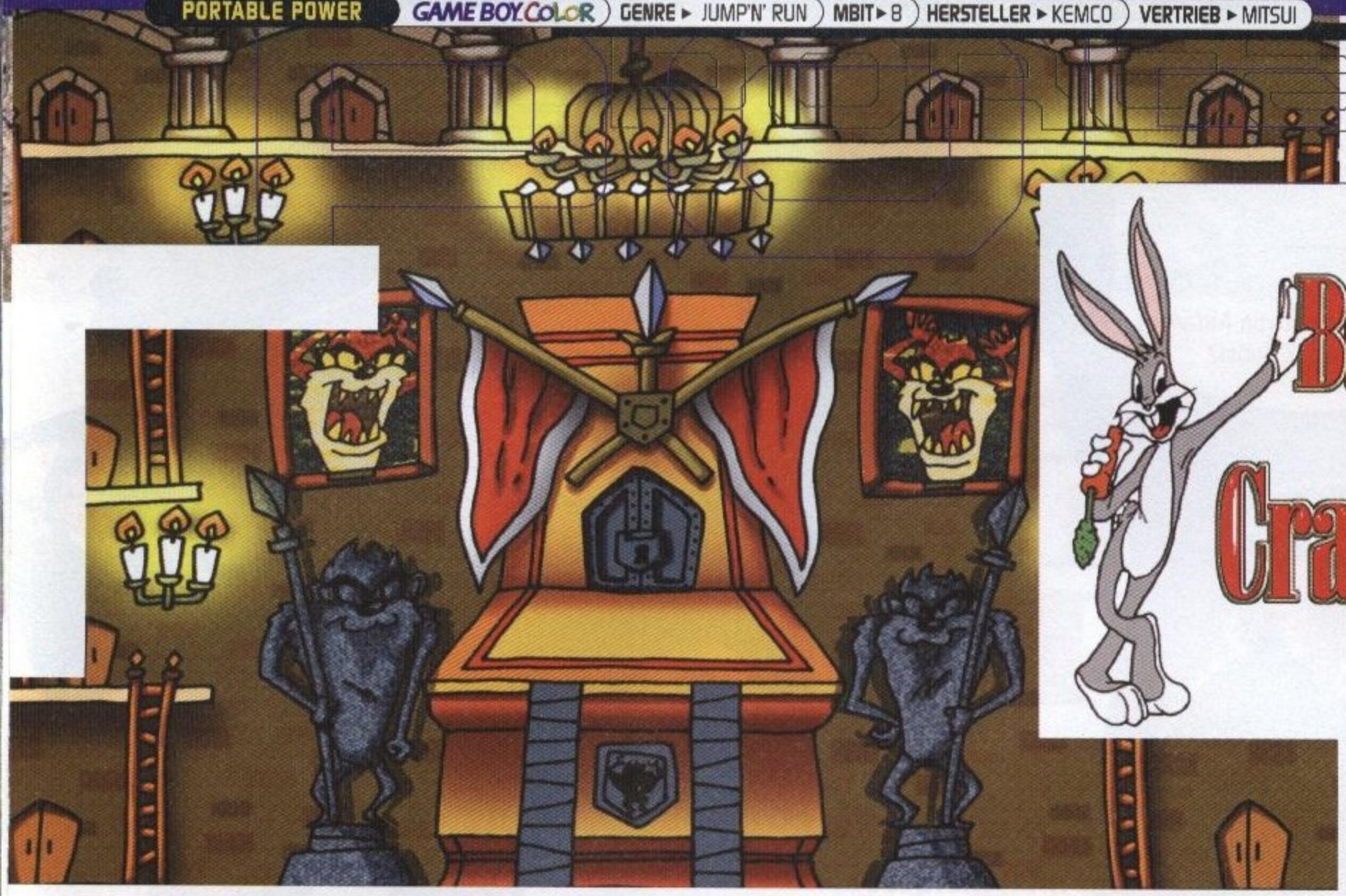
AUF SEITE 78 AUF...

...SEHE GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN

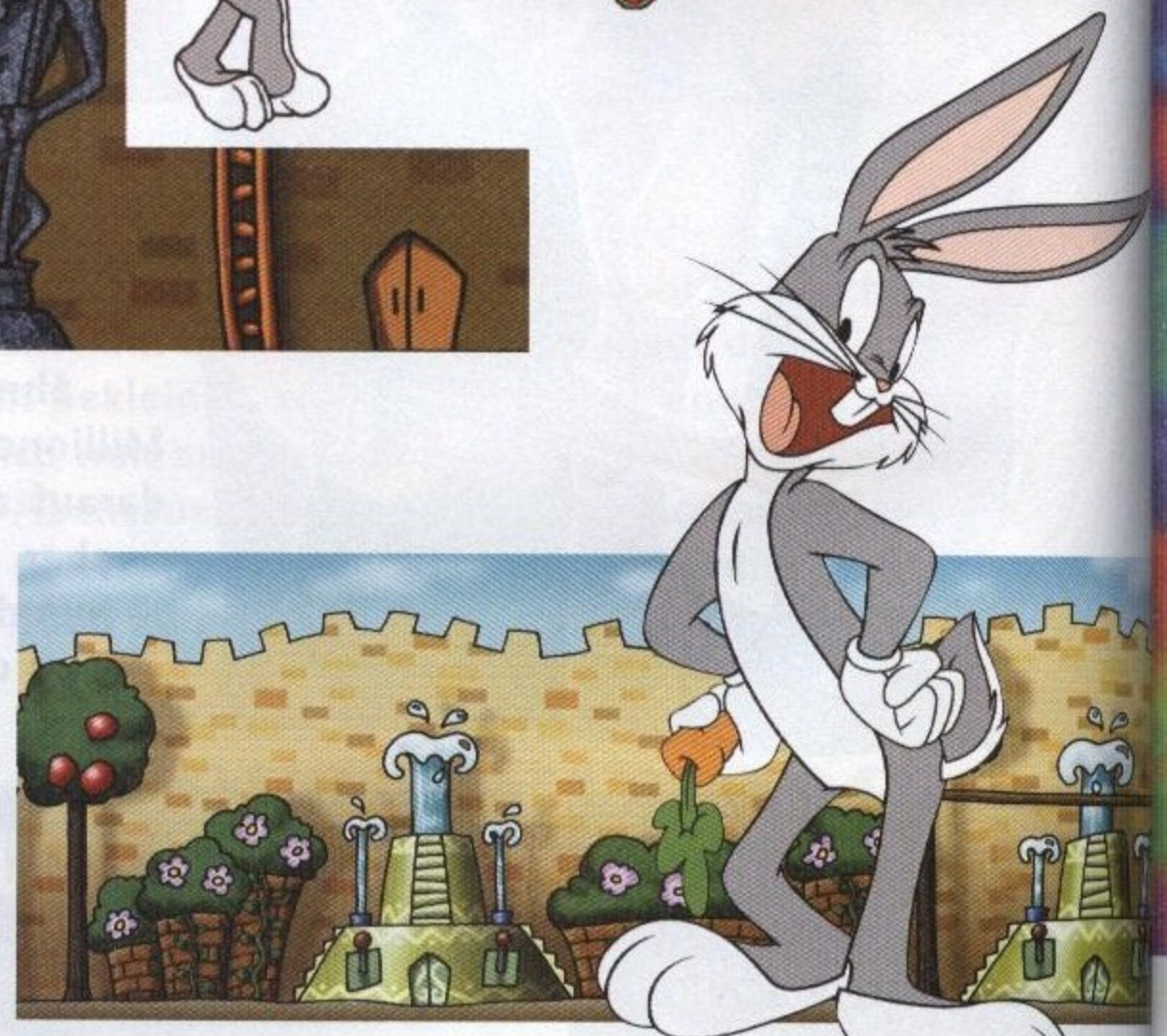
Im Spiel werden die Quizteilnehmer mit Fragen aus sieben verschiedenen Wissensgebieten (wie beispielsweise „Liebe & Leidenschaft", „Realität & Rolle" oder auch „Frech & Fatal") konfrontiert. Diese meist kniffligen Fragen beziehen sich auf Storyline, Stars, Kulisse und Allgemeines zur Serie. Neben dem Wissen zählt auch die Geschwindigkeit, mit der man sich zu Wort meldet und gegen den Mitspieler durchsetzt.

Gegenstand der Fragen sind sowohl aktuelle Geschehnisse als auch Situationen und Begebenheiten aus den Folgen der ersten Stunde.

Der uneingeschränkte Quizkönig wird derjenige, der das umfangreichste GZSZ-Wissen besitzt und am Ende einer jeden Runde die Master-Frage beantworten kann.



Bugs Bunny Crazy Castle4™



ER KANN'S NICHT LASSEN!

Hasen sind von Natur aus neugierig – und besonders Cartoon-Hasen wie Bugs Bunny! Er hat seine Nase wieder einmal in ein paar alte Bücher gesteckt

und dabei von einer mysteriösen Insel namens Looney Island gelesen. Inmitten der Insel steht ein Schloss, dessen Name mit einem „K" beginnt. Der Rest des Namens ist verwischt – Bugs vermutet, dass dieses „K" für „Karotte" stehen muss. „Karotten-Schloss? Das hört sich ja großartig an", denkt er sich. „Ein Schloss voller Karotten!" Was er nicht weiß: Taz, der tasmanische Teufel, hat sich dort verschanzt und will den lispelnden Hasen in eine Falle locken! Also macht sich Bugs nichts ahnend auf den Weg...

DER DOBERMANN, DEIN FREUND UND HELFER

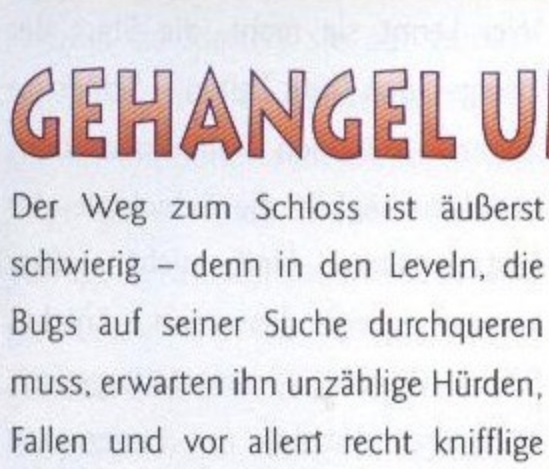
Neben den üblichen Waffen (z.B. Hämmer und Gewichte) stehen Bugs auch Kokosnüsse als Wurfgeschosse zur Verfügung. Und wenn er ein bestimmtes Item einsetzt, werden seine Gegner vom Blitz getroffen!

Die Grafik wurde gegenüber den Vorgängern optimiert und ist nun noch trickfilmtypischer. Auch die Level sind abwechslungsreicher gestaltet: So steht Bugs diesmal u.a. vor der Aufgabe, einen Fluss im Frogger-Stil unbeschadet hinabzuschippern bzw. zu überqueren. Hat er erst einmal den Schlosshof erreicht, wartet dort ein bissiger Dobermann auf ihn. Sobald er dessen Kette gelöst hat, ist ihm der vierbeinige Wächter so dankbar, dass er Bugs hilft und sich auf dessen Gegner stürzt!

GEHANGEL UND GERANGEL

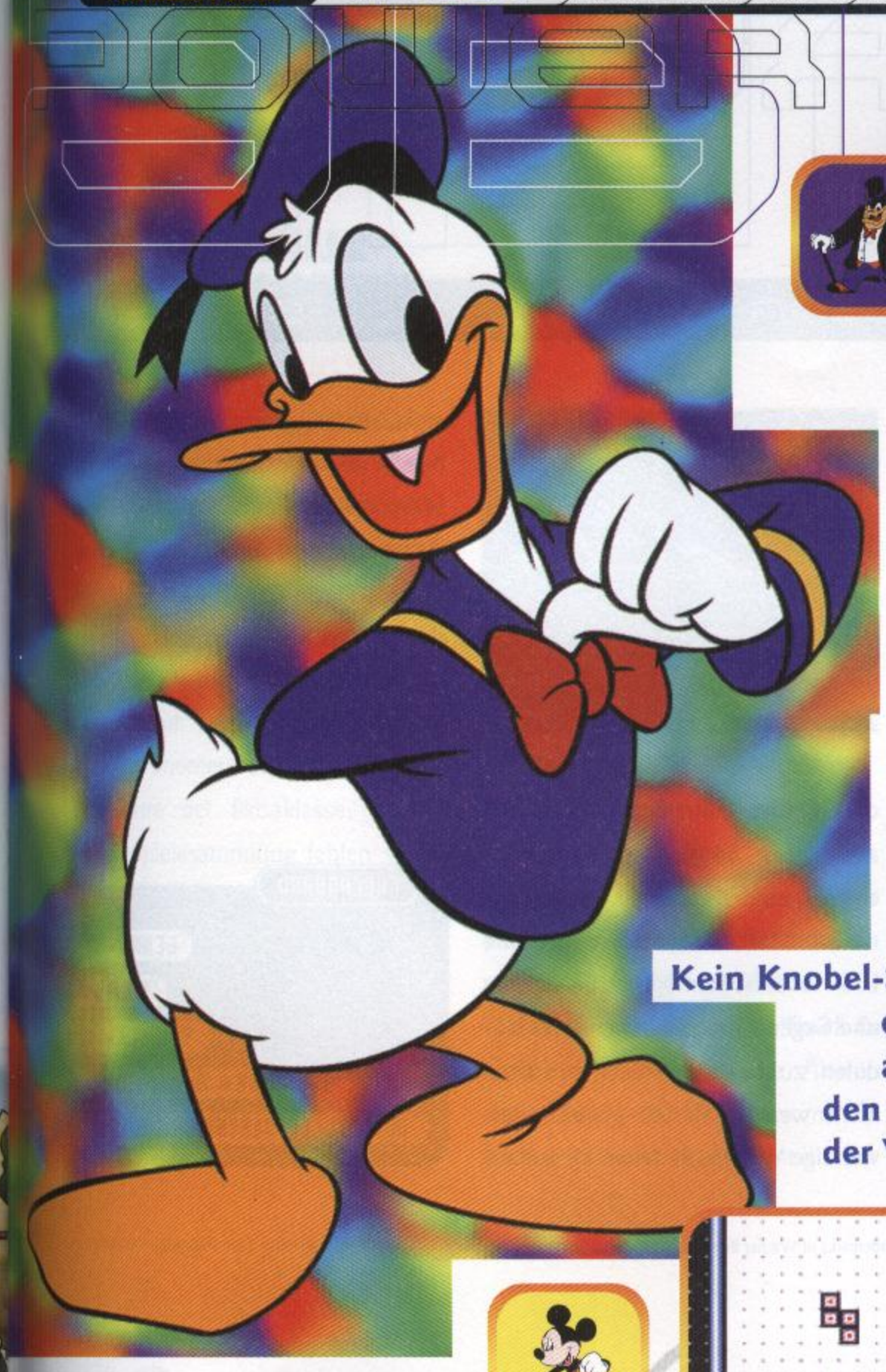
Der Weg zum Schloss ist äußerst schwierig – denn in den Leveln, die Bugs auf seiner Suche durchqueren muss, erwarten ihn unzählige Hürden, Fallen und vor allem recht knifflige Rätsel. Das alles wäre ja nicht so wild, aber die Vielzahl der Gegner im verzweigten Weglabyrinth der Insel hat es auf ihn abgesehen.

Hat er erst einmal alle Schwierigkeiten auf dem Weg zum Schloss gemeistert, fangen die Probleme erst an! Denn das Gemäuer wartet mit weiteren Hürden auf: Da gilt es, Leitern in der richtigen Reihenfolge zu erklettern, um zum Ausgang zu



gelangen. Oder Bugs muss sich an Seilen geschickt weiterhangeln und darauf achten, dass er stets im rechten Augenblick loslässt und das nächste Seil ergreift. Hier ist das richtige Timing gefragt!

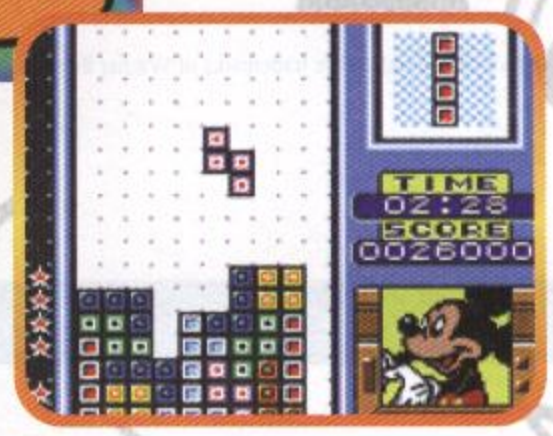
LOONEY TUNES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 2000.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE™

Geniale Knobel-Kombination

Kein Knobel-Spiel ist vermutlich beliebter als Tetris, der Klassiker des Russen Alexej Patschitnow! Die Cartoon-Figuren aus der Disney-Werkstatt gehören bekanntlich zu den berühmtesten Comic-Charakteren der Welt! Und wenn daraus eine geniale Kombination geschaffen wird, dann verspricht dies zwei Dinge zugleich: Kniffligen Spielspaß sowie eine spannende, witzige Story! [inka/tr]



Die magische Sieben

Eigentlich erhaltet ihr bei **Magical Tetris Challenge** nicht nur ein Tetris-Spiel, sondern im wahrsten Sinne des Wortes eine ganze Spielesammlung! Ihr habt die Chance, euer Tetris-Geschick auf unterschiedlichste Art zu beweisen, denn euch stehen sieben Modi zur Verfügung, von denen ihr einige via Universal Game Link-Kabel auch zu zweit spielen könnt.

Darunter gibt es z.B. den Up/Down-Modus, bei dem ihr eurem virtuellen Gegner die gelöschten Reihen auf dessen Stapel fallen lasst – das sorgt für enorme Spannung, denn er tut das Gleiche auch mit euch...

Bei Magical Tetris fallen gleich mehrere Blöcke vom Himmel und ihr müsst sie geschickt arrangieren. Eine harte Herausforderung ist sicherlich Towering Tetris: Hier findet ihr einen bereits angelegten Block – mit einigen Aussparungen, in die ihr die herabfallenden Klötzchen so platzieren müsst, dass ihr den Bildschirm frei räumt.

Abenteuer-Tetris

Die ganz besondere Neuerung bei **Magical Tetris Challenge** ist jedoch der spannende Abenteuer-Modus. Ihr tretet u.a. als Micky, Minnie oder Donald an und müsst eine komplette Welt erkunden.

An diversen Orten warten andere Disney-Charaktere, die von euch zum Tetris-Duell herausgefordert werden wollen. Jede Auseinandersetzung, aus der ihr siegreich hervorgeht, wird mit Talern belohnt. Und mit den gewonnenen Talern könnt ihr euch den Zugang zu neuen Abschnitten der Spielwelt erkaufen. Nachdem ihr alles erkundet und jeden Gegner besiegt habt, wartet Kater Karlo in der finalen Konfrontation auf euch – also erteilt ihm eine ordentliche Lehre!

Tetris®; © Elorg 1987. Magical Tetris Challenge™; © Elorg 1999. Tetris-Logo von Roger Dean; © 1997 The Tetris Company. Alle Rechte vorbehalten. Originalkonzept & Design von Alexey Pajitnov. Tetris® und Magical Tetris Challenge™ sind an The Tetris Company lizenziert und an Capcom Co., LTD. unterlizenziert. Disney-Charaktere, Szenen, Story, Animationen, Grafik, Sound und Musik © Disney. Alle Rechte vorbehalten.
LICENSED BY NINTENDO. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY COLOR AND THE OFFICIALSEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. © 1989, 1998 NINTENDO OF AMERICA INC.

portable

LOONEY TUNES™ – LOONEY TUNES ALL-STARS!

Warner-Fans aufgepasst! Hier kommt das ultimative Spiel für alle Freunde von Bugs, Daffy, Marvin und Co. In dieser turbulenten Mixtur aus Action

Game und Rollenspiel habt ihr die Aufgabe, zehn Teile eines marsianischen Teleporters zu finden, die beim Absturz von Marvins Raumschiff über das gesamte Looney Land verteilt wurden. Dabei gilt es, gleich zwei Aufgaben zu bewältigen: Zum einen kämpft ihr gegen die Zeit (denn Marvin versucht seinerseits, den Teleporter wieder zusammenzusetzen), zum anderen hadert ihr mit den Tücken der Natur. Manche Teile des außerirdischen Gerätes sind nämlich derart ungünstig platziert, dass ihr auf die Hilfe anderer Looney Tunes-Charaktere zurückgreifen müsst, um die begehrten Objekte zu erlangen. Das bedeutet für euch, dass ihr nicht nur besagte Teile aufspüren, sondern zudem noch die insgesamt 47 Warner-Charaktere finden müsst, um eure Mission erfolgreich zu beenden. Entdeckt ihr nicht auf Anhieb alle Figuren, könnt ihr auf die Hilfe einen Freundes zählen: Mittels Infrarot-Schnittstelle oder Universal Game Link-Kabel ist es möglich, Charaktere und Gegenstände zwischen zwei Modulen zu tauschen. Euch erwarten nicht weniger als 20 grafisch aufwendige Welten, in denen ihr zuhauf

in Situationen geraten werdet, die euch bereits aus dem einen oder anderen Looney Tune Cartoon bekannt sein dürften. Zudem könnt ihr euch auf sechs 2 Player Games freuen, die ihr ebenfalls via Infrarot-Schnittstelle oder Universal Game Link-Kabel gegen eine Freund spielen könnt!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ RPG
- MBIT ▸ 16
- SPIELER ▸ 1–2
- SPEICHER ▸ Batteriespeicher
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Infogrames

© 2000 INFOGRAMES – www.looneytunes-games.com LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000.

RUGRATS™ – BABYS ZWISCHEN ZEIT UND RAUM

In Fernsehen und Kino haben sie bereits ein Millionenpublikum begeistert, auf dem Nintendo64 präsentierten sie sich in einer witzigen Spielesammlung, und den Game Boy Color machen sie nunmehr zum zweiten Mal unsicher: Mit **Rugrats – Die Zeitreise** präsentiert THQ nun den nächsten Titel aus der beliebten Rugrats-Reihe. Begebt euch also mit den weltberühmten Windelträgern Tommy, Chuckie, Phil, Lil und Angelica in ein neues spannendes Abenteuer!

Die Rugrats tummeln sich zu Beginn der spannenden Story in einem Spielzeugladen. Dort entdecken sie ein seltsames Gerät, das sich als außer Kontrolle geratene Zeitmaschine entpuppt. Diese Maschine katapultiert unsere Kleinen in insgesamt zehn Level, die in ebenso vielen verschiedenen Zeitepochen angesiedelt sind. Dort beweisen sie bei kniffligen Puzzles, rasanten Rennen und komplizierten Jump'n'Run-Einlagen ihre Fähigkeiten. Egal, ob prähistorische Landschaften mit bedrohlichen Dinosauriern oder der wilde, wilde Westen: Den fünf Zeitreisenden bleiben nur wenige Verschnaufpausen!

Obwohl: Pausieren dürft ihr beim Spielen natürlich schon, denn durch die Passwort-Funktion könnt ihr wieder dort beginnen, wo ihr das Spiel zuvor beendet habt. Für besondere Spannung sorgt übrigens auch die Zeitanzeige auf dem Display, denn um die ganze Angelegenheit noch nervenaufreibender zu gestalten, setzen euch die Programmierer auch ein Zeitlimit – auf dass es den Schweiß auf die Stirn treiben möge!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Adventure
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 1
- SPEICHER ▸ Passwort
- HERSTELLER ▸ THQ
- VERTRIEB ▸ ABC Spielspaß

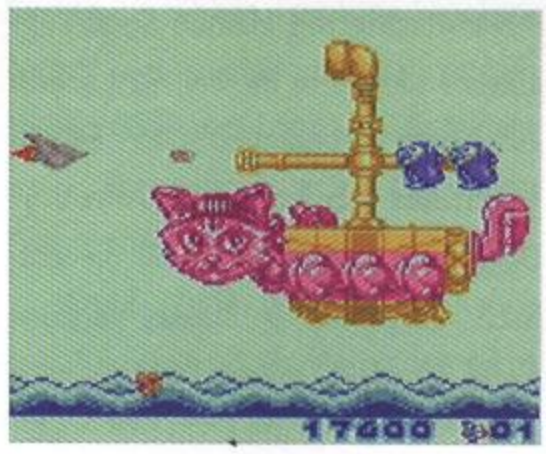
Licensed by NINTENDO. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color and the official seal are trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1989,1998 Nintendo of America, Inc. © 1999 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, "Rugrats" and all related titles, characters, and logos are trademarks of Viacom International Inc. Created by Arlene Klasky, Gabor Csupo and Paul Germain. All rights reserved. THQ (TM) 1999 THQ Inc.

KONAMI GB COLLECTION VOL.2

VIER AUF EINEN STREICH!

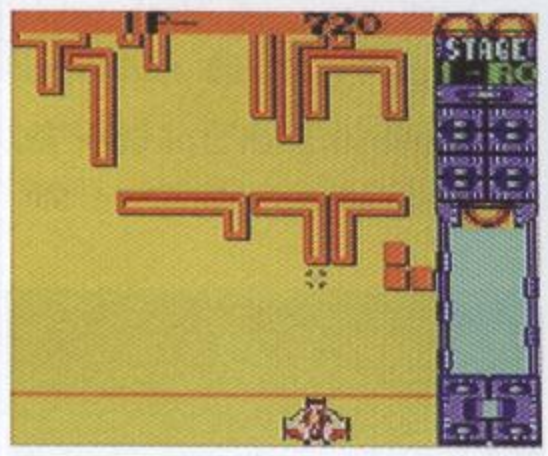
Nach dem Erfolg der ersten Game Boy Collection wartet Konami nun mit der zweiten Sammlung von Spiele-Klassikern der japanischen Software-Schmiede auf.

Auch diesmal finden sich wieder vier Spiele verschiedener Genres auf dem Modul: Den Anfang macht der Referenz-Shooter **Parodius**, ein Space Adventure der Extraklasse, das in keiner Spielesammlung fehlen sollte. Ähnlich wie in **R-Type**, bewegt ihr hier ein schwerbewaffnetes Raumschiff durch verschiedene Spielstufen. Das Besondere an **Parodius** sind die vielen bizarren und grotesken Gags und Gegner, die euch bei diesem turbulenten Space Trip begegnen.

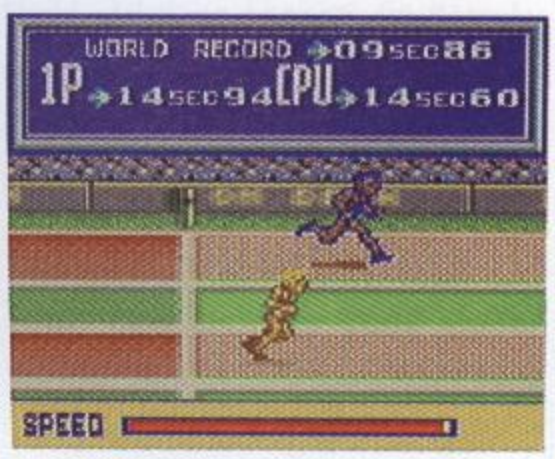


Das zweite Spiel dieser exquisiten Kollektion ist **Frogger**, ein Videospiel-Klassiker der ersten Stunde, der durch den Game Boy Color in neuen, prachtvollen Farben erblüht.

Ein weiterer Klassiker ist **Track & Field**, ein Spiel, das die Älteren unter euch vielleicht noch vom NES kennen. In diesem Spiel könnt ihr euer Können in verschiedenen Leichtathletik-Disziplinen unter Beweis stellen.



Das vierte Spiel im Bunde ist **Quarth**, ein Puzzle Game, bei dem ihr verdeckte Bilder durch Bildung von Flächen freilegen müsst! **Quarth** gab es bereits vor vielen Jahren auf dem Game Boy, und es präsentiert sich hier erstmals in Farbe!



CHECKBOARD

GENRE▸ Spielesammlung
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Konami

© 1998 2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

SPEEDY GONZALES ABENTEUER IM KÄSEREICH

ARRIBA!!!

Sobald man den Titel dieses Spiels liest, weiß man: Dieses Spiel bietet Jump'n'Run-Action ohne Ende! Die kleine Maus Speedy Gonzales ist ja bekanntlich die schnellste Maus von

Mexiko, und nun auch die schnellste Maus auf dem Game Boy Color: Denn dort erlebt sie ihr erstes, eigenes Cartoon-Abenteuer!

Ihr schlüpft in die Rolle der sombrerotragenden Maus und rennt, turnt und saust mit Speedy durch mehr als sechs Level.

Die Energie, die ihr bei möglichen Konfrontationen mit euren Gegnern verbraucht, wird durch leckeren Käse wieder aufgeladen, den ihr in Form mundgerechter Stückchen findet.

Auf seiner Abenteuer-Tour trifft Speedy aber auch eine Menge alte Bekannte, die auch ihr bereits aus unzähligen Comics und Cartoons kennt: Kater Sylvester, die Ente Daffy Duck und eine Reihe weiterer Charaktere aus Warner Bros. beliebter Looney Tunes-Reihe tauchen hier auf. Allerdings verhalten sie sich nicht sehr freundlich, denn sie versuchen Speedy daran zu hindern, seinen Weg fortzusetzen. Doch die schnellste Maus Mexikos lässt sich, schnell wie sie nun einmal ist, garantiert nicht aufhalten!

Cartoon-Action, Abenteuer und Spannung sind garantiert – macht euch also bereit für Speedy Gonzales und haltet euch fest, damit euch der kleine Wirbelwind nicht aus dem Sessel fegt!

CHECKBOARD

GENRE▸ Jump'n'Run
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER▸ Sun Soft
VERTRIEB▸ Infogrames

™ LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., a Time Warner Entertainment Company L.P.
©2000 Nintendo , and Game BoyTM are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 INFOGRAMES

Portable

International Superstar Soccer 2000 – TOOOOOR!!!!!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ KONAMI

Mit der International Superstar Soccer-Serie hat Konami bereits auf dem Nintendo64 Videospiel-Geschichte geschrieben – und nun erfolgt der Anstoß in **International Superstar Soccer 2000** auch auf dem Game Boy Color!

Insgesamt 48 Nationalmannschaften stehen zur Verfügung, um in fünf verschiedenen Spielmodi sportliche Wettkämpfe um Tore und Tabellenplätze auszutragen. Eine Vielzahl verschiedener Funktionen ermöglicht es euch, u.a. unterschiedliche Strategien festzulegen oder die Aufstellung auf dem Rasen zu ändern. Den Spielern selbst könnt ihr anhand von neun beliebig einstellbaren Eigenschaften (Schnelligkeit, Schussstärke usw.) ihren ganz individuellen Charakter verleihen.

Selbstverständlich darf auch der Zweispieler-Modus nicht fehlen: Mit-

tels Universal Game Link-Kabel habt ihr so die Chance, gegen einen Freund anzutreten und den Ball ein ums andere Mal im Kasten des gegnerischen Keepers zu platzieren.

Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo – Hektisch über'n Ecktisch

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Power-Racing mit kleinen Spielzeugautos – das kennt ihr vielleicht schon aus dem Vorgänger-Spiel **Micro Machines 1 & 2** auf dem Game Boy. Doch jetzt präsentiert THQ die grafisch aufgemotzte Tuning-Version! Neue Strecken, neues Zubehör und tonnenweise Waffen stehen euch hier zur Verfügung – und das alles nun auch noch in voller Dreidimensionalität auf der tragbaren Konsole. Weiterhin könnt ihr versteckte Fahrzeuge erspielen und unzählige coole Power-Ups finden.

Das Fahrverhalten der Renner wurde nochmals optimiert, so dass sich die kleinen Flitzer nun weit realistischer über die recht ungewöhnlichen Rennstrecken (Billardtisch, Hinterhof, Küchenzeile usw.) bewegen. Und selbstverständlich haben die Entwickler nicht vergessen, zu den vielen verschiedenen Modi einen Zweispieler-Modus hinzuzufügen, auf dass ihr euch mit einem Freund heftigste Kleinfahrzeug-Rennwettkämpfe liefern mögt!

Top Gear Rally 2 – über Stock, Stein und Straße

HERSTELLER ▸ KEMCO / VERTRIEB ▸ MITSUI

Wer von der nervenaufreibenden Jagd querfeldein und über staubige Pass-Straßen schon auf dem Nintendo64 nicht genug bekommen kann, der kann sich den gnadenlosen Rally-Spaß auch unterwegs gönnen: Ihr habt die Chance, mit einem von 15 lizenzierten Rally-Racern auf 36 verschiedenen Rennkursen euer Können als formidabler Renn-Pilot zu beweisen.

Viele Funktionen und Features sorgen für Rally-Spaß ohne Ende. So könnt ihr z.B. die Wetterbedingungen nach Belieben ändern oder euren Wagen technisch aufrüsten und für die jeweiligen Strecken optimieren. Denn die Wetterbedingungen beeinflussen das Fahrverhalten genau so wie die unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten.

Via Universal GameLink-Kabel könnt ihr auch gegen einen Freund antreten, und für realistisches Fahrgefühl sorgt die brandneue Rumble Cartridge!

Thrasher Magazine Skate and Destroy – Skate Anarchie

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ TAKE 2

Nervenaufreibende Action und die Polizei im Nacken – dabei seid ihr nicht etwa ein Terrorist, der verfolgt wird, sondern ein wilder Skater! Aber das Skate-Vergnügen hat durchaus

anarchischen Charakter: Euch stehen über 100 verschiedene Sprungtechniken zur Verfügung, die ihr mit euren Charakteren ausführen könnt. Ihr dürft wild durch die isometrisch angelegten Level skaten, über Rampen jumpen, die Straße hinunter brettern oder jede Menge Railslides, Ollies oder Boardgrabs ausführen!

Cooles Feature ist auch die Level Edit-Funktion: Hiermit könnt ihr eure eigenen Skater-Kurse kreieren: Platziert eure Rampen z.B. so, dass ihr beim Landen korrekt über das Dach des Bullenautos schießt!

Und wenn ihr gegenüber euren Freunden mit euren Skate-Künsten angebt, dann solltet ihr diese auch beweisen können – im Zweispieler-Modus, den ihr mittels Universal Game Link-Kabel an jedem beliebigen Ort spielen könnt!

SWING – Be a Swinger!

HERSTELLER ▸ SOFTWARE 2000/ **VERTRIEB** ▸ MITSUI

Logik und Action verbinden sich in diesem Spiel zu einem kniffligen Spaß für einen oder zwei Spieler: Mit **Swing** präsentiert Software 2000 ein bereits auf dem PC enorm beliebtes Knobel-Game, das auch aus dem SAT 1-Frühstücksfernsehen bekannt ist. Kugeln und Wippen – das klingt nach Murmeln und Sandkastenspielen, aber in der Tat habt ihr bei **Swing** unzählige Level zu knacken. Neben den herkömmlichen Kugeln stehen euch zum Lösen der Aufgaben auch spezielle Kugeln mit mehr Power zur Verfügung.

Damit Anfänger eine Chance haben, Fortgeschrittenen aber nicht irgendwann vor Langeweile die Augen zufallen, könnt ihr drei verschiedene Schwierigkeitsgrade wählen.

Da Knobel-Spiele besonders zu zweit enorm viel Spaß machen, steht euch auch ein via Universal Game Link-Kabel spielbarer Zweispieler-Modus zur Verfügung, in dem ihr nach Herzenslust um die Wette kämpfen könnt. Die richtige Taktik ist hier entscheidend, um den Gegner in die Defensive zu kugeln!

MAYHEM – Bam Bam haut drauf!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ELECTRONIC ARTS

Woran denkt ihr, wenn ihr diese Namen hört: Bam Bam Bigelow, Lex Luger, Bret „Hitman" Hart, Hollywood Hogan, Goldberg und Diamond Dallas Page? An knallharte, coole Wrestling-Action! Insgesamt 12 WCW-Recken treten in diesem Game Boy Color-Spiel gegeneinander an – im Ring, außerhalb des Rings, und sogar in der Umkleidekabine können die Kämpfer aufeinander losgehen!

Außer vielen Attacken stehen – wie in der Nintendo64-Version auch – Stühle, Hocker, Tische und andere Utensilien zur Verfügung, die man sich gegenseitig aufs Haupt hauen kann.

Und damit der Spaß nahezu kein Ende finden mag, haben die Programmierer neben mehreren Einzelspieler-Modi auch einen Zweispieler-Modus integriert. So könnt ihr mittels Universal Game Link-Kabel feststellen, wer der beste Hobby-Wrestler unter euch ist! Für solche Fälle solltet ihr jedoch im Übungs-Modus ordentlich trainiert haben, damit ihr nicht derjenige seid, der ausgezählt wird...

BILLY BOB'S HUNTIN 'N FISHIN – Redneck Romanze

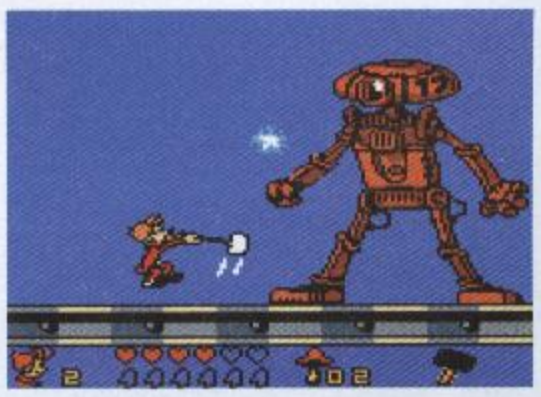
HERSTELLER ▸ MIDWAY / **VERTRIEB** ▸ KONAMI

Billy Bob führt ein ruhiges Dasein, weit ab von jeder Hektik. Wäre da nicht seine hysterische Freundin, die nur dann nett zu ihm ist, wenn er sie mit selbst gefangenen Fischen und Hasen beglückt. Die Vorstellung eines romantischen Abends vor Augen, macht sich Billy Bob auf, seiner Geliebten die gewünschten Leckereien zu besorgen. Dies jedoch gestaltet sich schwieriger als erwartet. Um fischen zu können, muss zunächst ein Köder besorgt und eine Angel-Lizenz erworben werden. Um jagen zu können, muss Billy Bob erst einmal Munition für seine Schrotflinte beschaffen. All dies vollzieht sich in verschiedenen, kleinen Mini-Spielen, die in ihrer Art an die bekannten und beliebten Game & Watch-Spiele erinnern. Ist diese erste Hürde genommen, beginnt das eigentliche Spiel, bei dem B.B. seine ganze Geschicklichkeit beim Fischen und Jagen unter Beweis stellen muss. Petri Waidmanns Heil!

SPIROU: THE ROBOT INVASION – Parlez-vouz Spirou?

HERSTELLER ▸ / **VERTRIEB** ▸ UBI SOFT

Neben Hergés Tim und Struppi zählt die Serie Spirou & Fantasio zu den ganz großen Klassikern der franko-belgischen Comic-Kultur. Bereits vor sechzig Jahren entstanden, beeinflusste Spirou Generationen von europäischen und auch amerikanischen Comic-Künstlern. Nun endlich gibt es ein Game Boy Color-Spiel, in dem ihr die Abenteuer des lustigen Hotelpagen Spirou völlig neu erleben könnt! In diesem aufregenden Jump'n'Run gilt es zehn Welten und insgesamt 18 Level zu erforschen, in denen ihr mit Unmengen witziger Situationen konfrontiert werdet. Dabei entpuppt sich Spirou als wahres Multitalent: Er läuft, rennt, springt, kriecht, klettert, schiebt, schwingt über Häuserschluchten und vieles mehr. Falls ihr neugierig auf Spirou geworden seid, könnt ihr euch im News Flash dieses Heftes am Spirou-Wettbewerb beteiligen und tolle Preise gewinnen!



KREUZDONNERWETTER! PASS DOCH AUF, NICK!

MIT EINER ELEGANTEN KÖRPERTÄUSCHUNG DÜPIERT BOMBER B. SEINEN VERDUTZTEN GEGENSPIELER.

DAS PUBLIKUM RAST UND NICKI LAUDA KANN ES ANSCHEINEND NOCH GAR NICHT FASSEN, DA...

?...NICKI... WER?!

NEIN...

PATT

JAA, SUPER GETUNNELT!

BOP

GANG

DIE OSTEREIER-SITUATION

DAS, MEINE LIEBEN ZUSCHAUER, KANN SEHR GEFÄHRLICH WERDEN.

GESCHMEIDIG DRIBBELT BOMBER B. AUF DEN STRAF-RAUM ZU...

HE!

...DENN BOMBER B. IST NICHT NUR DER GEFÄHRLICHSTE STÜRMER DER LIGA...

NEIN, ER HAT AUCH DEN GEWALTIGSTEN...

...BUMS IM FUSS!

DUMP!

ÄHEM! äh... Vorsicht...

DONK
BUMP
KARL
Prima Würscht!
Currywu
Curry-Ro
GRRAAAAH!
MEINE CURRY-ROT-WEISS! DAS GIBT GRAUSAME RACHE!
ACH JA? DIESMAL SIND WIR ZU DRITT, SIFFBOLZEN. ALSO BLEIB COOL, MACH DIE KAULEISTEN ZU UND RÜCK DIE PILLE RAUS!
KLASSISCHER LATTENSCHUSS!
JOU, VOLL VORS HOLZ!
KARLE
OI, DER ZWERG HAT RECHT...
hmm...
Prima Würscht!
NA GUT, WILL MAL NICHT SO SEIN...
DA HABT IHR EUREN BALL!!
PFUFF
MIST!
GRÖHAHAHAHA
TJA, LEUTE, MIT DEM EI GEHT NIX MEHR, DAS KÖNNEN WIR VERGESSEN.
WAS FÜR EIN HANSWURST...
FFFFF
EI?! VERGESSEN?! OH, NEIIIN...
...UND ALS HEIMARBEIT, DAMIT ES EUCH NICHT LANGWEILIG WIRD, BEMALT JEDER VON EUCH ZEHN OSTEREIER, DIE WIR NACH DEN FERIEN PRÄMIEREN WERDEN. WENN IHR EUCH MÜHE GEBT, WIRD SICH DAS AUCH POSITIV AUF EUREN NOTENDURCHSCHNITT AUSWIRKEN...!
SEE AMER
DAS HUHN

ICH HAAAASSE DIESE KINDERKACKE !!!?

ABER ICH BRAUCH DIE NOTE ...

KANN ICH VERSTEHEN, BIG B. DAS IST JA NOCH ÖDER ALS FUSSBALL-SPIELEN.

ABER WIESO? MALEN MACHT DOCH SPASS! JEDENFALLS MEHR ALS DIESER MATHE-ODER CHEMIE-SCHEISS!

DANN KANNST DU MIR JA DABEI HELFEN, TONI!

ÖH - NEE, GEHT LEIDER NICHT! WIR FAHRN HEUT NOCH ZU MEINER OMA NACH OSTER... äh... OBERHAUSEN.

ABER VERSUCH'S MAL BEI VIP, DER HAT GLAUB ICH NICHTS VOR ...!

ABER KLAR DOCH, VIP! SUPER IDEE! NA DANN MACHT'S GUT UND SCHÖNE FERIEN!

WARUM ICH DA NICHT SELBER DRAUF GEKOMMEN BIN. VIP IST DOCH EIN GENIE, DER KANN ALLES! HA, DER ERSTE PLATZ IST MIR SICHER! YO! hähähä...

Kurz darauf...

¡INCREIBLE! SYNAPSEN DURCH-GEBRANNT, ODER WAS?

WIE BITTE...?! OSTEREIERBEMALEN? DAS IST DOCH NICHT DEIN ERNST?

Und zwei Stunden später...

ZEFIX! SO WIRD DAS NIX! DIE SEHN JA BEKNACKT AUS!

STIMMT, MIT DEINEN EIERN BEKOMMST DU NOCH NICHT MAL EINEN TROSTPREIS! AUSSER-DEM DAUERT'S EWIG...

NEIN, B., DAS HAT KEINE ZUKUNFT! WIR BRAUCHEN EINEN EIERSPEZIALISTEN!

SOWAS WIE YOSHI...

HMMMMM... JA! DAS IST DIE LÖSUNG!

TATAPP TATAPP

MIT DEM REPRODUCER KÖNNTEN WIR EINEN YOSHI HOLEN...

OH MANN, VIP! DAS IST DOCH SCHON BEI WARIO SCHIEFGELAUFEN! AN DIE SACHE MIT MARIO UND BOWSER WILL ICH GAR NICHT DENKEN...

ACH, DAS WAREN DOCH NUR VERSUCHE. INZWISCHEN HAB' ICH EIN PAAR NEUE SPIELE MIT DEM SPECIAL-CHEAT VON DER **FIRMA** BEKOMMEN UND DEN REPRODUCER AUCH FÜR DAS **N 64** KOMPATIBEL GEMACHT.

ICH TU'S EINFACH!

ZAPP

HUCH! WO BIN ICH? DAS IST NICHT MEINE INSEL!

HABEN MICH DIE SHY-GUYS GEHOLT?

WENN DAS MAL GUTGEHT...

SEI NICHT SO NEGATIV, B.! UND DU, LIEBER YOSHI, LEG UNS DOCH BITTE EIN PAAR HÜBSCHE EIER.

GERNE, IHR SEID NETT UND KEINE SHY-GUYS.

PINGG

PLIMM

BIM

SCHNELLER, B.! DU MUSST SIE DIR SCHNAPPEN, SOBALD SIE ERSCHEINEN!

HÖR AUF, VIP, ES REICHT! DIE DINGER SEHEN JA ALLE GLEICH AUS! WIRKLICH 'NE TOLLE IDEE VON DEM HERRN GENIE.

SIEH MICH NICHT SO AN, ICH HAB' MIR MÜHE GEGEBEN.

STIMMT JA, ABER ICH HAB' SCHON 'NE NEUE IDEE...

PLOTZ

BATZ

MACH'S DOCH SELBER, KLUG-SCHEISSER!

WIR LASSEN UNS VON CRANKY IN DK 64 WAS PASSENDES ZUSAMMENMIXEN... REPRODUZIEREN ES...

PASS GUT AUF, JUNGCHEN! DU WIRST STAUNEN, WAS DER ALTE CRANKY NOCH DRAUFHAT!

OB DAS 'NE GUTE IDEE IST, AMIGO...?!

...UND GEBEN YOSHI DEN TRANK!

PLING!

HE! HALT! DU MUSST DAS AUCH BEZAHLEN...!

SIND ZWAR KEINE FRÜCHTE, ABER TROTZDEM, WOHL BEKOMM'S, YOSHI!

WÜRG! EINE SAFTIGE MELONE WÄRE MIR WIRKLICH LIEBER...

UPS!

HRMMP!

RRÖÖÖRCHHHH

GA-ACK!

POP!

POP!

PLOP

BOHR!! DIE SIND JA SUPER GEWORDEN! DANKE, YOSHI UND VIP! DAMIT KANN ICH NUR GEWINNEN!

KEINE URSACHE, B.! ICH BIN HALT EIN GENIE.

PUH!

ICH BESTELL 'NE LADUNG OBST FÜR DICH, YOSHI. DAS HAST DU DIR VERDIENT!

AGL!

PLOTZ

DECKUNG! EIN EIER-STURM!

¡SOCORRO!

ABGEFAHRENE MIXTUR! ICH GLAUB', DA MACH ICH MAL 'N SELBSTVERSUCH...

SO, DIE EIER SIND SICHER IM RUCKSACK VERSTAUT. ICH HAU JETZT AB, ALSO NOCHMAL VIELEN DANK, FREUNDE!

ICH WERD' GEWINNEN! ICH WERD' GEWINNEN! MEINE NOTE IST GERETTET! TJAAA, BIG B. IST HALT DOCH DER COOLSTE DER COOLEN.

Geiergasse

Grmbl... Grunz!

DU!?!

DA! NIMM DAS, DU KRÖTE!

ARG! MEINE EIER...!

KNACK

DAFÜR WIRST DU BÜSSEN, UND ZWAR BALD!

BAH, ICH HÖR NUR 'NEN FROSCH QUAKEN!!!

SO EIN MÜLL! DIE GANZEN OSTEREIER SIND MATSCH...

BENNOOO! BIST DU DAS? DER TONI WAR VORHIN DA UND HAT EIN PAKET FÜR DICH ABGEGEBEN.

HAST DU GEHÖRT, BENNOOO?

JA, MAM...

YAHOOOO JUHUUU JIPPIE

BENNOOOO! GEHT'S DIR GUT?

JA, MAM! SUUPER!!! YEAH!!

Lieber B.B.!
Wir fahren doch erst morgen. Deshalb hab ich dir ein paar Eier bemalt. Ich hoffe, sie gefallen dir...
Frohe Ostern!
Toni

SUPPORT

HOTLINE NINTENDO64

SUPER SMASH BROS. – VIER ZUSÄTZLICHE KÄMPFER

Wie erhalte ich die vier zusätzlichen Charaktere?

Pummeluff

Pummeluff, das putzige Pokémon, erhaltet ihr, indem ihr das Spiel im 1-Spieler-Modus durchspielt und anschließend gegen Pummeluff antretet. Nachdem ihr es besiegt habt, steht es euch als Kämpfer, den ihr keinesfalls unterschätzen solltet, zur Verfügung.

Captain Falcon

Als Captain Falcon könnt ihr antreten, wenn ihr das Spiel im 1-Spieler-Modus auf beliebigem Schwierigkeitsgrad in weniger als zehn Minuten durchspielt. Anschließend werdet ihr von Captain Falcon herausgefordert. Besiegt ihn, um den F-Zero-Star zukünftig als Kämpfer anwählen zu können.

Einer der Bonus-Kämpfer: F-Zero-Pilot Captain Falcon!

Ness

Möchtet ihr als Ness spielen, bestreitet den 1-Spieler-Modus mit einem beliebigen Kämpfer. Dabei setzt ihr die Anzahl der Spielversuche auf 3 und den Schwierigkeitsgrad auf „Normal". Nun müsst ihr das Spiel durchspielen, ohne ein Continue zu benutzen.

Luigi

Absolviert den Bonus 1 Practice-Modus mit allen acht von Beginn an wählbaren Charakteren. Danach werdet ihr von Luigi herausgefordert. Habt ihr ihn besiegt, könnt ihr auch Luigi zukünftig als Kämpfer anwählen.

RAREWARE- UND NINTENDO-MÜNZE

HOTLINE NINTENDO64

Wo finde ich die benötigten Münzen für die letzte Tür in King K. Rools Kommandantur?

Um die Tür zu öffnen, hinter der der letzte Schlüssel für K. Lumsys Zelle zu finden ist, müsst ihr quasi eine Reise in die Videospiel-Geschichte antreten:

Sobald ihr 15 Bananen-Medaillen gesammelt habt, bietet euch Cranky die Möglichkeit, das historische **Jetpac** zu spielen.

Habt ihr hierbei mindestens 5.000 Punkte erreicht, fällt die Rareware-Münze als Bonus-Gegenstand vom Himmel. Dann braucht ihr sie nur noch einzusammeln. Die Nintendo-Münze erhaltet ihr in der Fabrik Fatal. Dort steht ein Exemplar des legendären Donkey Kong-Automaten aus der Spielhalle. Nachdem ihr das Spiel darauf einmal durchgespielt habt, bietet euch Squawks eine weitere Runde an. Gelingt es euch auch hierbei, bis ins vierte Stockwerk zu gelangen, winkt euch als Belohnung die begehrte Nintendo-Münze.

Unternehmt eine Videospiel-Zeitreise!

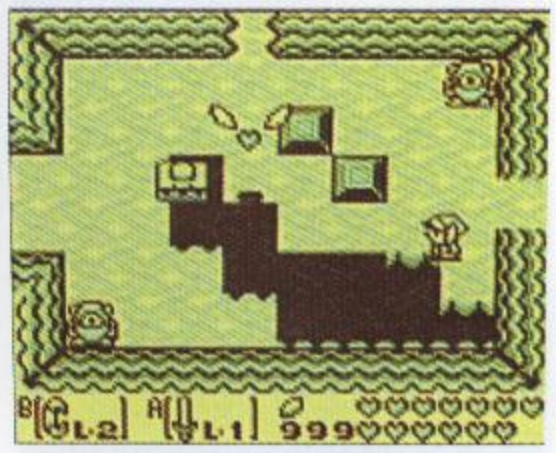
HOTLINE

GAME BOY COLOR

ZELDA – WICHTIGER SCHLÜSSEL IM REPTILFELSEN

Mir fehlt im Reptilfelsen ein Schlüssel, um die obere Hälfte des Palastes zu erreichen!

Ihr habt bereits einen Schlüssel verbraucht und steht nun vor einer verschlossenen Tür? Dann solltet ihr folgendes tun: Begebt euch in den Raum, in dem ihr Smasher besiegt habt. Jetzt geht ihr durch die Tür auf der linken Seite in den Raum mit den unvollständigen Fliesen. Hier müsst ihr den Boden mit dem steuerbaren Block komplett ausfüllen. Schiebt den Block zunächst an, damit er sich in Bewegung setzt. Indem ihr auf dem Steuerkreuz in die entsprechende Richtung drückt, könnt ihr diese bestimmen. Sollte es euch nicht sofort gelingen, könnt ihr den Raum wieder verlassen und ihn erneut betreten – dann befindet sich wieder alles im Urzustand und ihr dürft es nochmals versuchen. Habt ihr den Fußboden vollständig ausgefüllt, erhaltet ihr den benötigten Schlüssel!



Der Boden muss komplett ausgefüllt sein!

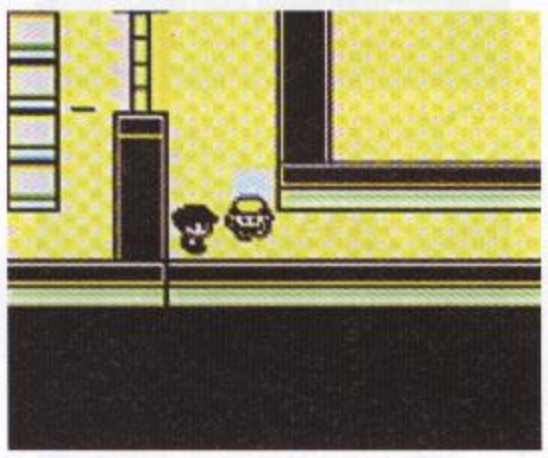
HOTLINE

GAME BOY

POKÉMON – DER TÜRÖFFNER

Wo finde ich im Silph Co.-Hauptquartier den Türöffner?

Im zehnten Stockwerk des Hauptquartiers wird der Vorsitzende der Silph Co. gefangengehalten. Um zu ihm zu gelangen benötigt ihr den Türöffner. Lauft im Inneren des Gebäudes nach Nordosten und benutzt die Treppen, um die vierte Etage zu erreichen. Dort angekommen, geht ihr so weit wie möglich nach links und folgt dann dem Gang nach unten. Lauft über das Warp-Feld, um in einen anderen Raum teleportiert zu werden, und benutzt dort das selbe Feld gleich noch einmal, um zurück in die vierte Etage zu gelangen. Hier folgt ihr nun dem schmalen Gang nach rechts, wo ihr den Türöffner auf dem Boden findet. Nun könnt ihr alle Türen im Gebäude öffnen!



Dieses Warp-Feld ist der „Schlüssel" zum Türöffner.

HOTLINE

NINTENDO 64

SHADOWGATE 64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS – DER ROSTIGE SCHLÜSSEL

Wo finde ich den Schlüssel für die rostige Tür?

Hier liegt der rostige Schlüssel!

Nachdem ihr im Keller der Kathedrale Jezibels Anhänger erhalten habt, stoßt ihr auf eine verschlossene, rostige Tür, für die ihr noch keinen Schlüssel besitzt – ihr findet ihn in Lakmirs Turm. Klettert also auf das Dach der Kathedrale und dann durch das Fenster. Ihr befindet euch im 2. Stock des Turms. Begebt euch in den 1. Stock, wo der Zauberer Lakmir erscheint und euch von einem Geschenk erzählt. Geht durch die nächste Tür, folgt der Treppe nach unten und benutzt die verzierte Tür unter der Brüstung (nicht die Holztür). Geht im nächsten Gang durch die rechte Tür. In dem nun erreichten Raum findet ihr einen verzierten Becher, ein Buch und einen Artikel, sowie links neben dem Schreibtisch zwischen der Säule und der Wand einen schwer erkennbaren rostigen Schlüssel. Nehmt ihn an euch – nun könnt ihr die Tür in der Kathedrale öffnen!

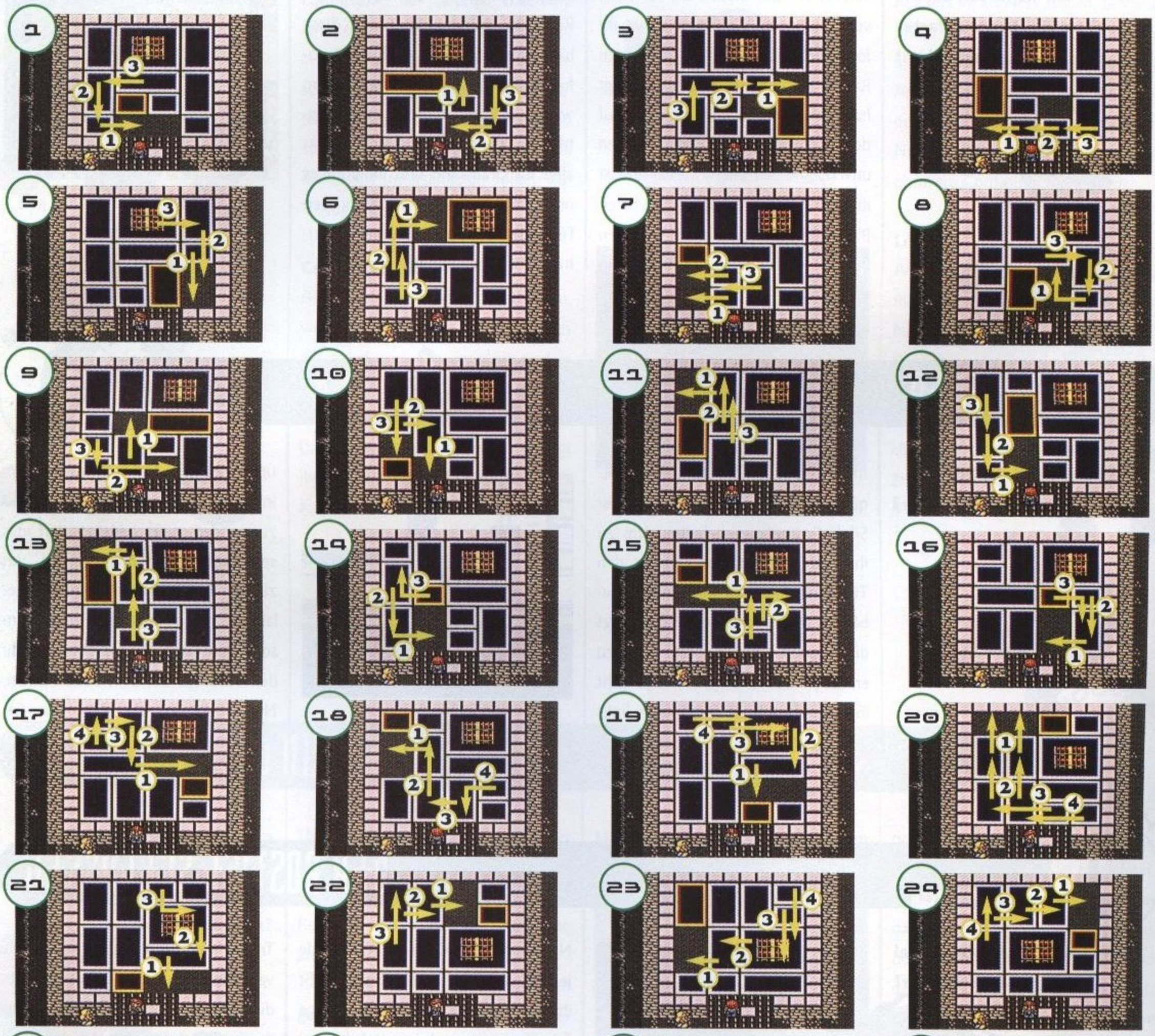
SUPPORT

Tricks & Cheats ?! SUPER NINTENDO

HARTE NUSS - GEKNACKT!!!

Lufia

Endlich ist es gelöst: Das schwerste Rätsel der Welt im Drachenberg bei Chadda!



Tricks & Cheats ?! NINTENDO64

CHEAT-MENÜ

V-RALLY EDITION 99

Um euch den steinigen und schlammigen Weg zum Rallye-Weltmeister etwas zu erleichtern, bieten wir euch hier eine geheime Tastenkombination an: Drückt, während der Startbildschirm zu sehen ist, schnell hintereinander die L- und R-Taste, C-links, C-rechts und wieder die L- und R-Taste.

Anschließend drückt ihr START und gelangt nun zum Auswahlbildschirm für die Spielmodi. Hier haltet ihr den Z-Trigger gedrückt und tippt solange die L-Taste an, bis als neue Option der Cheat-Modus erscheint, in dem ihr verschiedene Einstellungen vornehmen könnt!

Das geheime Cheat-Menü!

Tricks & Cheats ?! NINTENDO64

READY 2 RUMBLE BOXING

ALLE KÄMPFER FREISCHALTEN

Für das abgedrehte Boxspektakel haben wir einige nützliche Cheats aufgetrieben:

Gebt im Meisterschafts-Modus als Teamnamen BRONZE ein, um alle Kämpfer auf dem Bronze-Level freizuschalten und im Arcade-Modus Kemo Claw anwählen zu können. Nennt ihr euer Team SILBER, haben alle Kämpfer den Silber-Level erreicht. Außerdem steht euch im Arcade-Modus zusätzlich Bruce Blade zur Verfügung. GOLD als Name verschafft euch für alle Boxer den Gold-Level und Nat Daddy im Arcade-Modus. Nennt ihr euer Team CHAMPION, könnt ihr Damien Black anwählen, und alle Fighter außer Damien sind bis zum Champion-Level aufgestuft.

Diese Cheats hauen rein!

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR

TOPGEAR RALLY

LEICHTES SPIEL MIT MAD JACK

Ihr wollt wirklich alles aus der Jagd über Stock und Stein herausholen? Dann ruft das Options-Menü auf, wählt den Menüpunkt „Password" an und gebt dort YQX-%Z ein. Ab sofort stehen euch sage und schreibe 14 Fahrzeuge und acht Strecken zur Verfügung! Außerdem habt ihr auf allen Strecken bereits den Goldpokal „gewonnen"...

Ein Pickup auf dem Rally-Kurs?

Tricks & Cheats ?! NINTENDO64

INSEKTEN-VERTILGUNGS-CHEATS

ARMORINES PROJECT SWARM

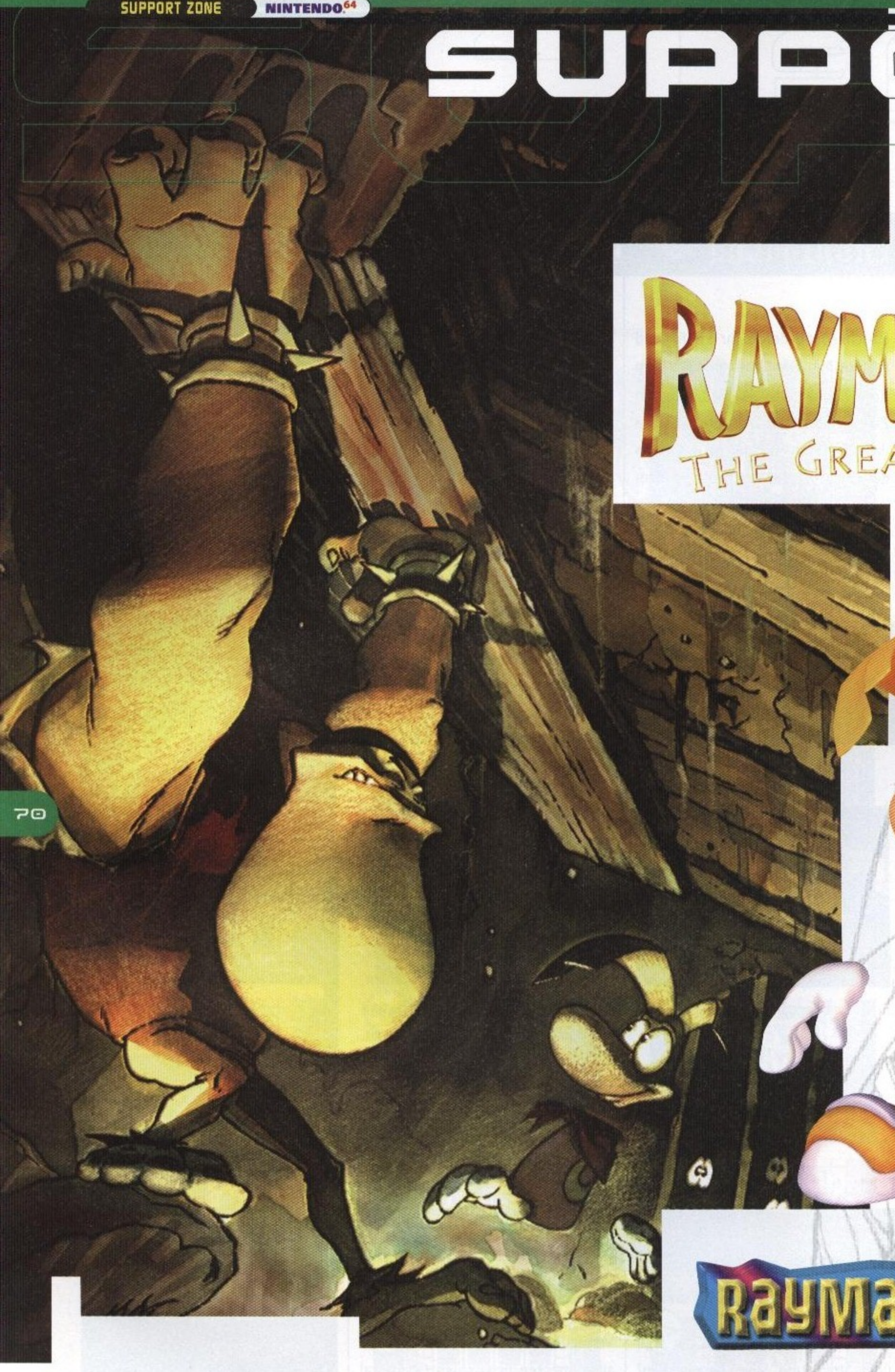
Wir haben für euch ein paar coole Cheats aufgetrieben, die euch die Insektenjagd sicher erheblich erleichtern werden. Drückt zum Eingeben während des Spiels START, wählt im Menü den Punkt „Cheats" an und geht anschließend auf „Cheat eingeben". Vergesst nicht, den eingegebenen Cheat mit dem „Enter"-Symbol (↵) zu bestätigen.

Hier gebt ihr die Cheats ein.

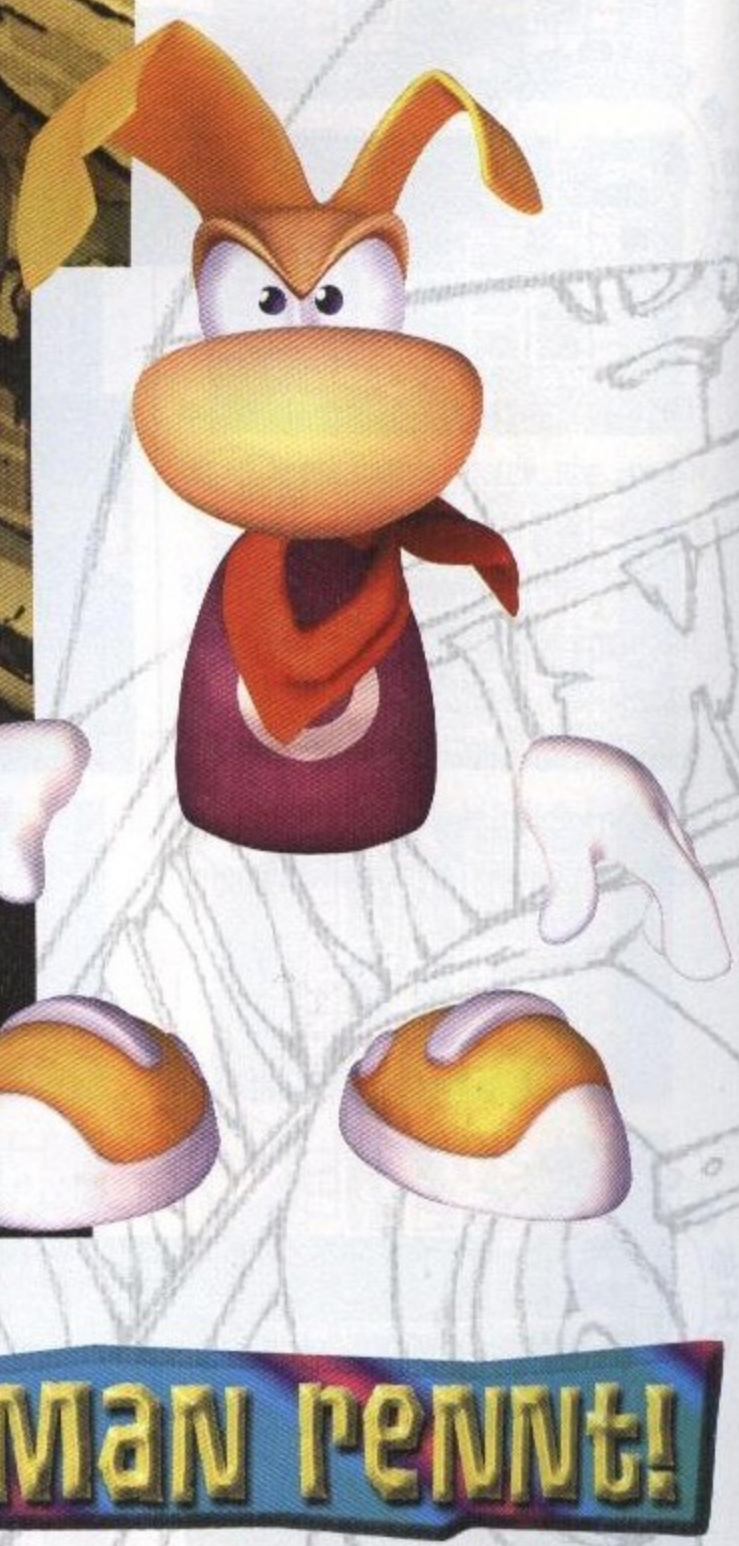
SONIC –	Schneller Lauf
GODLY –	Unsichtbarkeit
LOADED –	Alle Waffen
SORTED –	Unbegrenzt Munition
SKIPPY –	Alle Level anwählbar
SKETCHY –	Stift-und-Tinte-Modus
GOLDENPIE –	Alle Cheats aktiviert

Die aktivierten Cheats könnt ihr dann jederzeit im Cheat-Menü ein- bzw. ausschalten.

SUPPORT



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™



Rayman rennt!

Enorm schnell, enorm aktionsgeladen und enorm witzig: Rayman rennt durch die Welten, was das Zeug hält! Kein Wunder, denn er ist ja gerade aus dem Gefangenenschiff des bösartigen Piraten Klingenbart entkommen. Und nun setzt er alles daran, dem widerlichen Robo-Freibeuter den Schneid abzukaufen. Mit eurer Hilfe wird ihm das sicherlich gelingen! – Das wilde 3D-Jump'n'Run macht unglaublich viel Spaß, und damit ihr nicht an den kniffligen Stellen verzweifelt, präsentieren wir euch dieses Tipp-Special...

© 1999 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

zone

Die Wälder des Lichts

Hier erreicht ihr mit Rayman eine Stelle, an der er einen Abgrund überwinden muss, um zu den drei Kindern von Globox zu gelangen. Dazu muss er vom Rand des Abgrunds in Richtung der Kinder springen und erst am höchsten Punkt des Sprungs den Helikopter einsetzen. So überwindet ihr den Abgrund und könnt den Weg fortsetzen!

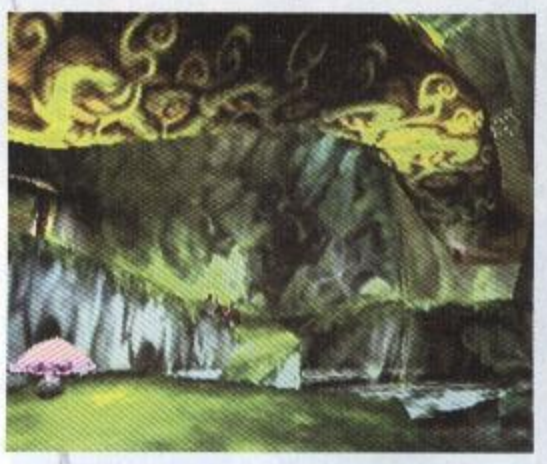
Ein gewagter Sprung...

Werft die Fässer auf die Pflaster!

Zu Beginn erreicht ihr einen Pilz, der allein auf einer Insel steht. Ihr könnt ihn wie ein Trampolin benutzen. Nach dem Sprung hangelt ihr euch mit Rayman in Blickrichtung weiter, überwindet den Abgrund und erreicht so den nächsten Durchgang.

Setzt die Erkundung dieser Welt fort, bis ihr den Auftrag erhaltet, die Fee Ly zu retten! Dazu müsst ihr zunächst den Raum mit der Maschine und der grünen Flüssigkeit am Boden aufsuchen. Auf der rechten Seite des Eingangsbereichs könnt ihr ein Pulverfass aufheben. Damit müsst ihr nun die Heftpflaster der Maschine treffen, doch das Ziel ist weit entfernt. Lauft also mit dem Fass auf der Schulter in Richtung des Gegners. Sobald ein Geschoss eures Gegners auf euch zugeflogen kommt, müsst ihr schnell handeln: Bleibt stehen, werft das Fass nach oben (A-Knopf drücken) und feuert anschließend auf das Geschoss (B-Knopf drücken), während sich euer Pulverfass in der Luft befindet. Habt ihr das Fass wieder aufgefangen, könnt ihr weiter gehen und es durch Drücken des B-Knopfs auf eines der drei Pflaster werfen. Sind alle drei Pflaster auf diese Weise getroffen, ist die Maschine zerstört und Ly ist frei!

Die Feenlichtung



Der Trampolin-Pilz.

Die Sümpfe des Erwachens

Vergesst nicht, diesen Schalter zu aktivieren, damit vier gelbe Lums erscheinen!

Wenn ihr mit Rayman dem Weg Richtung Westen folgt, trefft ihr auf einen Höhlenwächter, der unserem Freund den Zutritt zur Höhle der Alpträume verweigert. Rayman benötigt nämlich ein Passwort, um zu passieren. Ihr erfahrt dieses Wort erst in der Welt „Menhir-Hügel"!

Folgt also zunächst dem Weg über die Seerosenblätter, hangelt euch weiter am Netz entlang und springt schließlich über das Netz auf den Holzsteg. Schießt von hier aus auf den Piratenkäfig, um die Schlange Sssssam zu befreien. Sie bietet euch zum Dank dafür eine Wasserskifahrt zur anderen Seite des Sumpfes an. Schießt mit eurer magischen Faust auf das Halstuch, um die rasante Fahrt zu beginnen. (Drückt zum Springen A und zum Ducken Z – der Rest ist reine Übungssache...)

SUPPORT

Die Zuflucht von Wasser und Eis

Bezwingt den Piraten, der euch gleich zu Beginn angreift, und springt anschließend die Klippen hinauf. Oben angekommen betretet ihr eine Höhle mit einem See. Rechts davon klettert ihr das Netz hinauf und gelangt wieder ins Freie. Dort befindet sich ein Tor, das von einem blauen und einem gelben Sockel flankiert wird. Findet nun die zwei dazugehörigen magischen Kugeln und platziert sie auf den Sockeln.

Nachdem sich das Tor geöffnet hat, gelangt ihr zu einem Sternentor. Tretet hindurch – nun steht euch eine wilde Rutschpartie zum Endgegner dieser Welt bevor!

Um den Endgegner zu besiegen, hangelt ihr euch geschickt über die violetten Lums immer weiter in seine Richtung, ohne von ihm getroffen zu werden. (Die violetten Lums befinden sich oberhalb des Eishangs.) Habt ihr den höchsten Punkt erreicht, zielt auf den über dem Gegner befindlichen Eiszapfen. Habt ihr ihn getroffen, fällt er auf den Kopf des Endgegners und er ist bezwungen. Nun erhaltet ihr die erste Maske!

Sammelt während der folgenden Rutschpartie möglichst viele Lums!

Die Menhir-Hügel (1)

Den Sumpf könnt ihr nur auf der Granate reitend überqueren. Allerdings müsst ihr sie erst „zähmen". Lauft daher im Kreis vor ihr her, bis der Granate die Puste ausgeht, springt auf ihren Rücken und prescht über das Hindernis!

Auch im nächsten Levelabschnitt müsst ihr wieder eine Granate fangen. Nachdem ihr sie gebändigt habt, reitet ihr den vorgegebenen Weg entlang. Am Ende des Weges steuert ihr die Granate über eine Rampe gegen eine verschlossene Tür. Springt rechtzeitig ab! Nun folgt eine Filmsequenz, in der ihr von Clark das Passwort erhaltet, durch das ihr die Höhle der Alpträume betreten könnt.

Lauft vor der Granate zunächst davon...

Die Höhle der Alpträume

Erst wenn beide Kugeln auf den entsprechenden Sockeln sitzen, öffnet sich das Tor.

Jetzt ein flinker Sprung!

Hier müsst ihr wieder zwei magische Kugeln finden und sie auf den dazugehörigen Sockeln platzieren, damit sich ein Durchgang öffnet. Springt daher auf die höher gelegene Ebene und betretet den Durchgang.

Weisse Kugel:

An der Weggabelung lauft ihr durch den Durchgang auf der linken Seite und springt über die Totenköpfe. Nachdem ihr vom zweiten Totenkopf nach oben befördert wurdet, springt ihr weiter über die sich drehenden Plattformen, bis ihr die weiße Kugel auf der hinteren Plattform erreicht. Werft sie von Plattform zu Plattform, um sie auf den entsprechenden Sockel setzen zu können.

Gelbe Kugel:

Um die gelbe Kugel zu finden, müsst ihr den Durchgang auf der rechten Seite benutzen. Schwingt euch auf die nächste Plattform und springt von dieser weiter zu einem Totenkopf, der euch nach oben befördert. Schwingt euch am violetten Lum weiter und segelt durch eine Öffnung, um wieder auf einer Plattform zu landen. Wenn ihr weiter springt, erreicht ihr schließlich die gelbe Kugel. Nehmt sie und werft sie auf die linke untere Plattform. Fliegt dorthin, schnappt euch die Kugel und bringt sie zum gelben Sockel. So gelangt ihr zum Endgegner, dem Höhlenwächter! Er schießt mit Feuerbällen und Knochenplattformen auf euch. Weicht den Feuerbällen aus und schießt dann mit eurer magischen Faust auf die Plattformen, um sie zu stoppen. Springt zur Plattform und schießt sofort auf die nächste, um so einen Weg über den Abgrund zu bauen. (Achtung: Setzt auf keinen Fall den Helikopterflug ein, da ihr sonst zu lange in der Luft seid!) Ist es euch gelungen, den Höhlenwächter über alle Abgründe zu verfolgen, übergibt er euch das Elixier.

Die Menhir-Hügel (2)

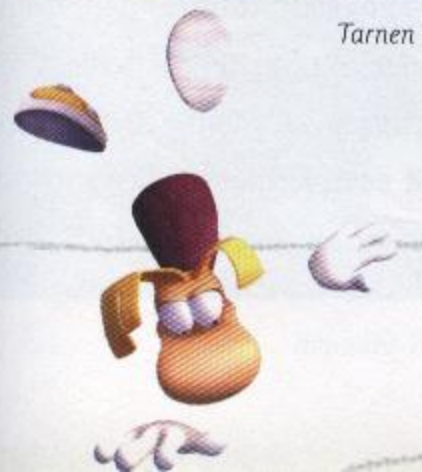
Nachdem ihr Clark das Elixier gebracht habt, führt er einen Freudentanz auf und durchbricht die hölzernen Wände. Folgt ihm, um schließlich zu einem Schalter zu gelangen, den ihr betätigen müsst, um ein Tor zu öffnen. Clark kann nun eine weitere hölzerne Wand durchbrechen und euch den Weg frei machen, damit ihr zum Ausgang dieser Welt gelangt.

Die Baumkronen

Hier trefft ihr euren Freund Globox, auf dessen Hilfe ihr angewiesen seid. Befreit ihn, damit er mit seinem Regentanz die Laserbarriere beseitigt. Geht zusammen mit ihm bis zu einem Abgrund. Hier steht Gestrüpp, vor dem Globox wieder seinen Regentanz aufführt, damit es zu einem großen Blatt heranwächst. Springt auf das Blatt, um über den Abgrund zu schweben. Jetzt müsst ihr nur noch dafür sorgen, dass auch Globox über den Abgrund hinweg zu euch gelangt. Schießt dazu mit eurer magischen Faust auf das senkrecht im Boden stehende Brett. Globox löscht die folgenden Feuerhindernisse und übergibt euch schließlich eine Verstärkung für eure magische Faust!

Im nächsten Abschnitt werdet ihr von einer Überwachungskamera beobachtet, so dass sich das Tor schließt, sobald ihr ihm zu nahe kommt. Daher wässert Globox die in diesem Bereich befindliche Pflanze durch den Regentanz. Sie wächst zu einem Busch heran – springt hinein und tarnt euch auf diese Weise. So könnt ihr durch das Tor laufen, den Piratenkäfig zerschmettern und den Level verlassen.

Tarnen und täuschen ist alles!



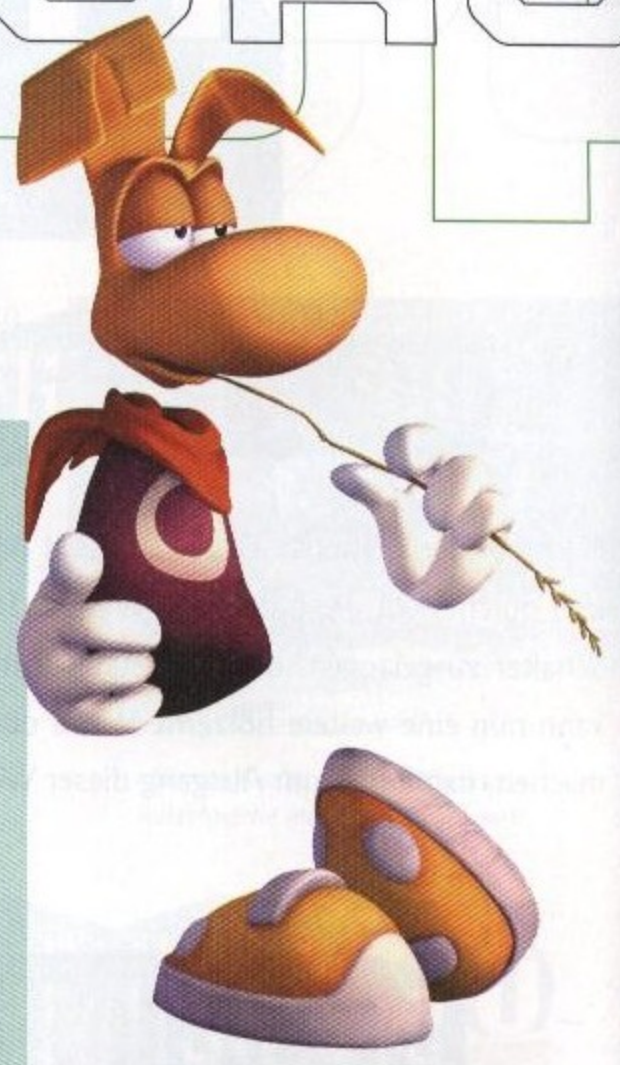
Walbucht

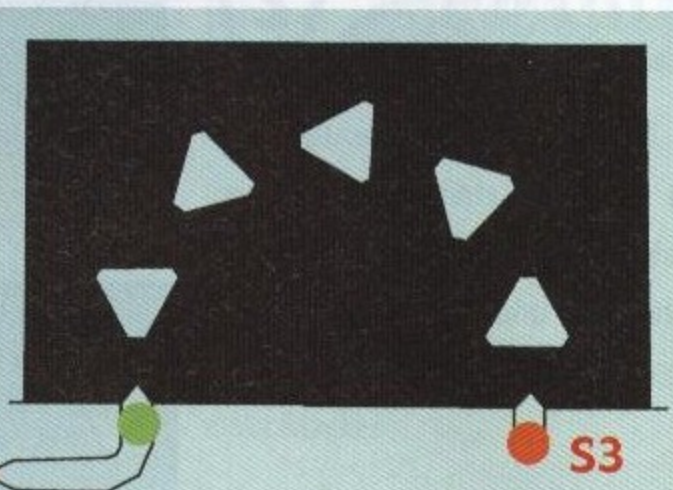
Sobald ihr den Wal befreit habt, zeigt er euch zum Dank einen Weg durch die Unterwasserhöhle. Folgt ihm, bis ihr eine Stelle erreicht, an der er im Kreis zu schwimmen beginnt. Schwimmt zum Schiffswrack und durch die dort befindliche Öffnung in das Wrack hinein. Hier befindet sich eine schwer erkennbarer Durchgang. Schwimmt hindurch, um wieder an die Wasseroberfläche zu gelangen!

Sammelt auf jeden Fall die blauen Lums auf der Rampe ein, sonst geht euch die Luft aus!

SUPPORT

Die Zuflucht von Stein und Feuer





- A Raum mit den Sockeln
- Start / Ziel
- Checkpoint
- Lava
- Lavafalle

Zu Beginn des Levels segelt ihr mit Rayman einen Hang hinab und erreicht einen Turm aus Kupfer, der wie eine Windmühle aussieht. Hier aktiviert ihr die violetten Lums, indem ihr die Heftpflaster beschießt. Im weiteren Verlauf findet ihr eine Pflaume, mit deren Hilfe ihr über die Lava hinweg durch eine Höhle surfen könnt. Nachdem euch die Funktion der Pflaume erklärt wurde, surft ihr den Lavastrom hinab und gelangt zu einem Raum mit mehreren Säulen. Dort besiegt ihr den spinnenähnlichen Gegner, um wieder eine Pflaume zu erhalten. Damit erreicht ihr den höher gelegenen Durchgang. Danach müsst ihr mit einer Pflaume geschickt an Magmabecken vorbeisteuern.

Im letzten Abschnitt müsst ihr wieder zwei magische Kugeln auf Sockeln platzieren.

Gelbe Kugel:

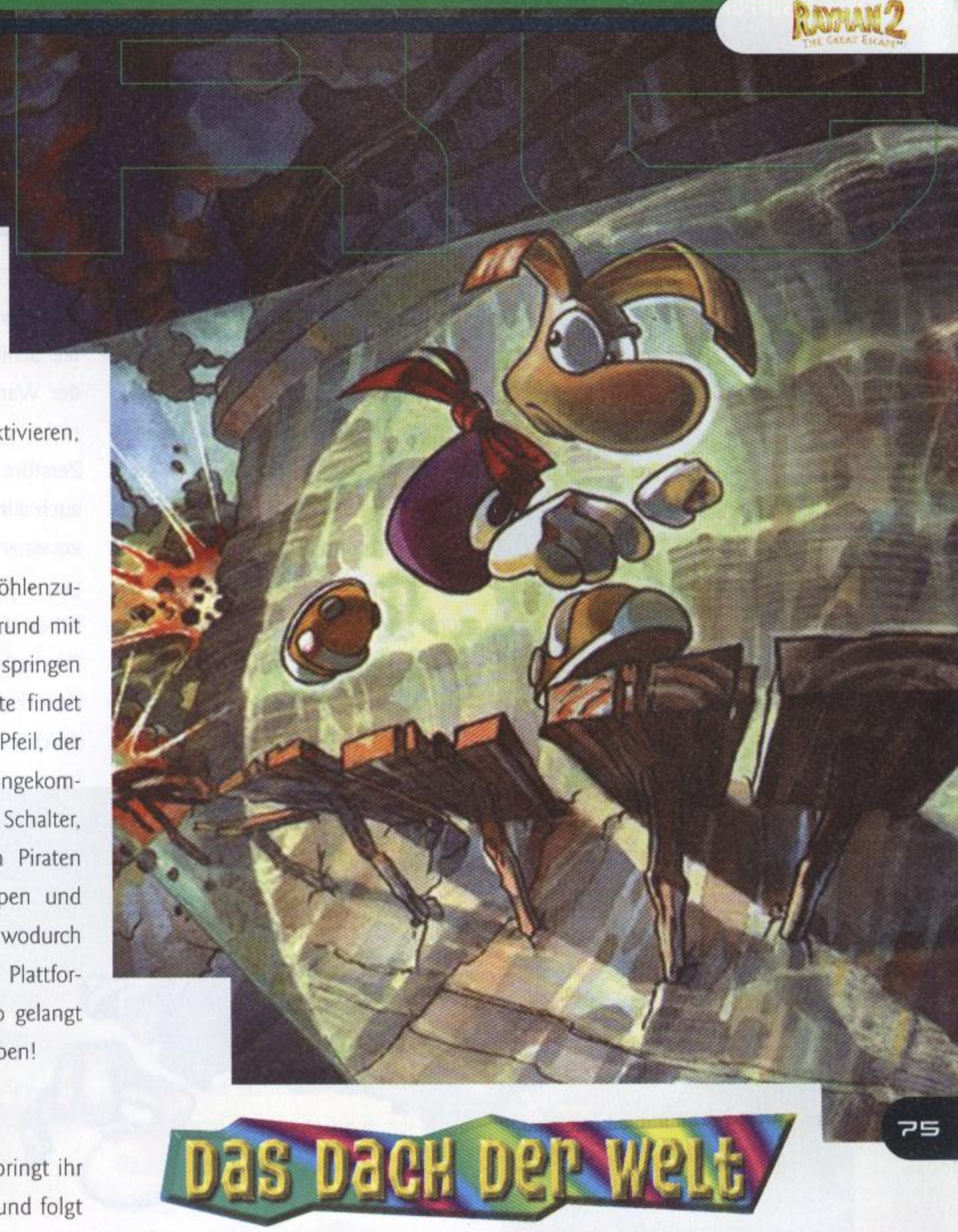
Ihr steht in einer großen Halle mit dreieckigen Plattformen, Feuerspeiern und einer gelben Kugel. Werft sie über die Plattformen immer weiter nach unten, um den Ausgang zu erreichen. Werft die Kugel dort hin und springt hinterher!

Nun steht ihr vor einem Lavabecken mit einer Pflaume darin. Werft die Kugel in die Luft und schießt mit eurer magischen Faust auf die Pflaume, bis sie in eure Richtung treibt. Stellt euch auf die Pflaume, und schippert über die Lava. Platziert die Kugel auf dem entsprechenden Sockel. Springt dann hinüber zum Bereich mit dem weißen Sockel, die Stufen hinauf und klettert durch die Öffnung.

Weisse Kugel:

Hier müsst ihr wieder auf einer Pflaume surfen und dabei einen zugemauerten Durchgang mit Schüssen zerstören. Fliegt dort hin und macht euch einmal mehr auf eine rasante Rutschpartie gefasst. So gelangt ihr wieder zur Halle mit den Sockeln. Die weiße Kugel liegt auf einem Steinquader! Nachdem ihr sie auf dem richtigen Sockel platziert habt, erwacht Umber, der Wächter von Stein und Feuer. Springt vom Steinsockel aus auf seinen Kopf, damit er euch über die Lava trägt. So findet ihr die zweite Maske!

zone



Die Echohöhlen

Nachdem ihr den Piraten besiegt habt, müsst ihr vier Schalter aktivieren, damit der tiefergelegene, verschlossene Höhlenzugang geöffnet wird!

Bei diesem Dreckwetter sind Durchgänge manchmal schwer zu erkennen!

Schalter 1:

Auf der gegenüberliegenden Seite des verschlossenen Zugangs führt eine Treppe zum ersten Schalter.

Schalter 2:

Wenn ihr vor dem ersten Schalter steht, dreht ihr euch um 180 Grad, damit ihr über den Holzsteg auf die gegenüberliegende Plattform (mit dem blinkenden Pfeil) springen könnt. Springt in den Schacht, folgt dem nächsten blinkenden Pfeil und taucht durch eine Höhle hindurch zum zweiten Schalter. Um den Schacht wieder verlassen zu können, müsst ihr dem Gegner die Pflaume auf den Kopf werfen und darauf springen, um den Durchgang zu erreichen.

Schalter 3:

Rechts des verriegelten Höhlenzugangs befindet sich ein Abgrund mit zwei Säulen, über die ihr springen müsst. Auf der anderen Seite findet ihr wieder einen blinkenden Pfeil, der nach unten zeigt. Unten angekommen, betätigt ihr den dritten Schalter, der sich rechts neben dem Piraten befindet. Bezwingt den Typen und betätigt danach den Knopf, wodurch für einen kurzen Zeitraum Plattformen in die Höhe fahren. So gelangt ihr aus dem Abgrund nach oben!

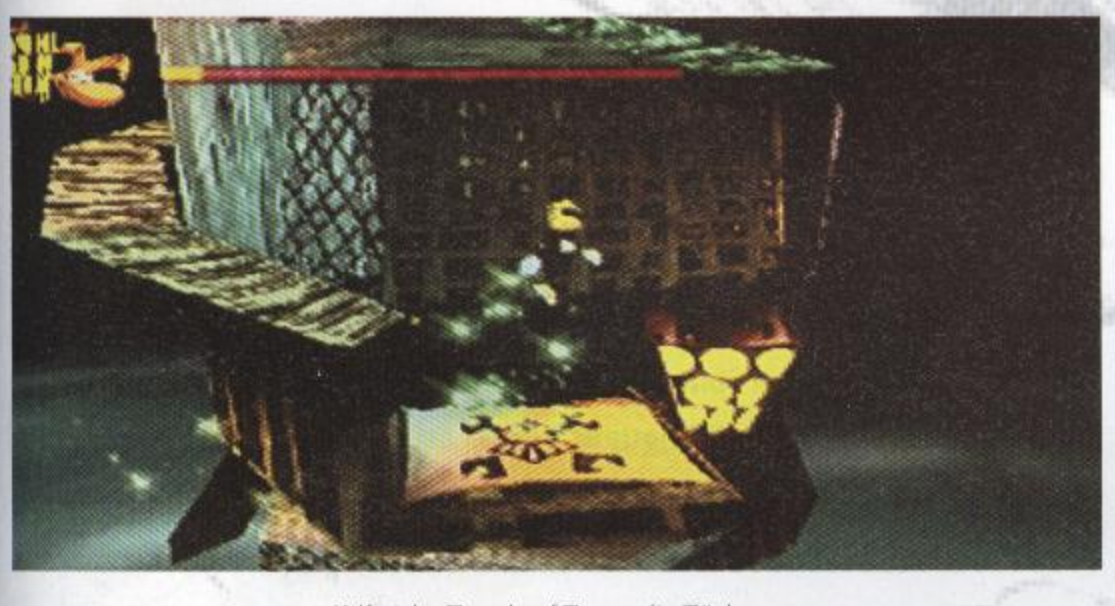
Schalter 4:

Vom dritten Schalter aus springt ihr über die Säulen nach oben und folgt dem Pfad, bis ihr bei schwebenden Plattformen angekommen seid.

Springt über diese Plattformen zur gegenüberliegenden Seite. (Vorsicht: Die Plattformen kippen!) Auf der anderen Seite findet ihr einen Knopf, den ihr aktiviert, um einen Durchgang zu öffnen. Dahinter befindet sich der vierte Schalter.

Die Klippen

Hier gilt nur eines: Seid schneller als die Bomben!



Hilfreiche Totenkopf-Trampolin-Tücher.

Das Dach der Welt

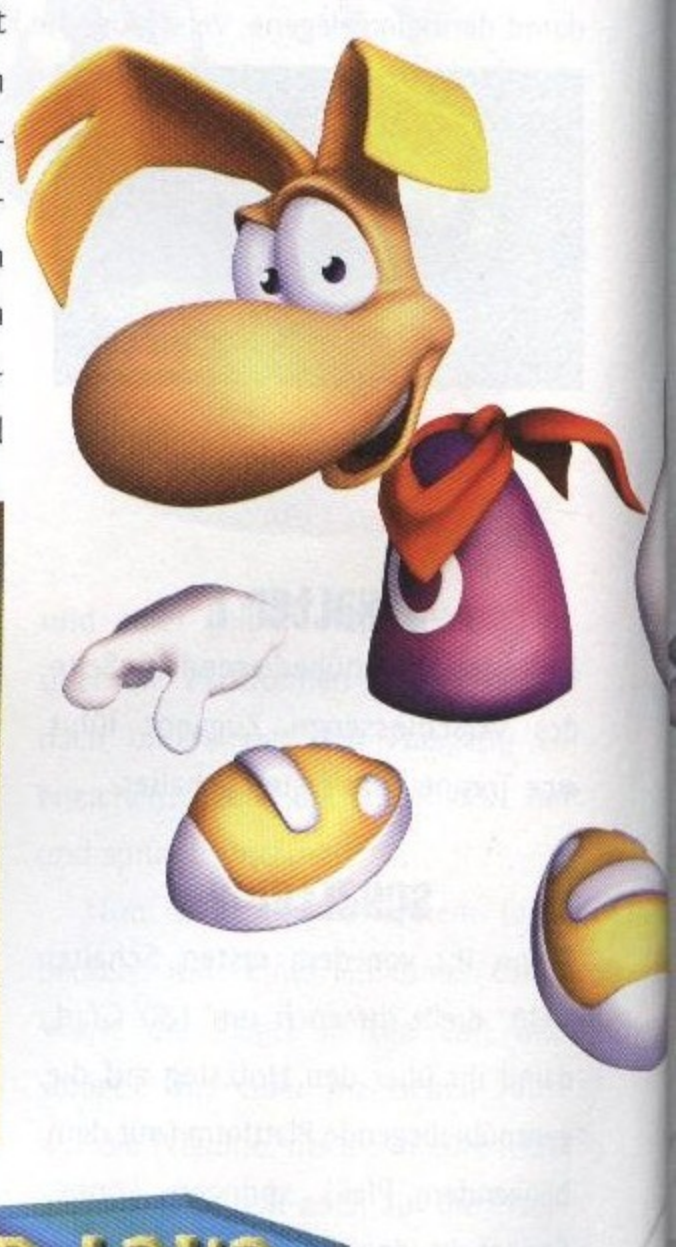
Bewegt euch rechtzeitig nach links und rechts!

Nach der rasanten Fahrt mit dem Sessel-Lift erreicht ihr einige Räume sowie den Ausgang - allerdings funktioniert der Teleporter nicht! Ein Stockwerk tiefer jedoch befindet sich ein großer Raum mit vielen Kisten. Schnappt euch das Pulverfass und lauft damit durch den Spalt in der Wand auf der linken Seite. Im nächsten Raum angekommen, stellt ihr euch auf die Plattform und fahrt mit ihr über den Abgrund zur anderen Seite. Auf diese Weise erreicht ihr einen Gang, in dem ihr nun das Fass gegen die Tür mit dem Heftpflaster werft, um sie aufzusprengen. Hier sitzt ein Kleinling, der den Ausgangs-Teleporter aktiviert!

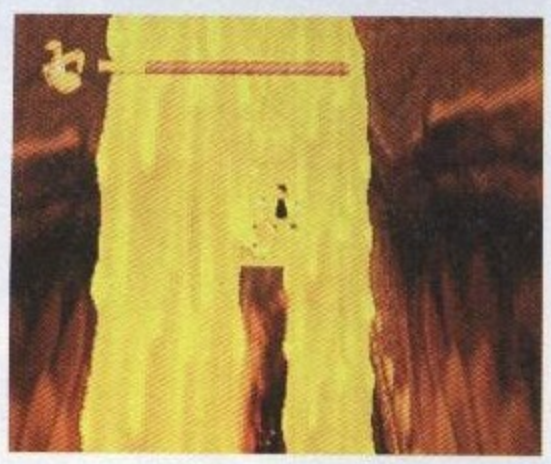
SUPPORT

Die Zuflucht von Fels und Lava

Zerstört auf eurem Weg durch diesen Level alle Glotzaugen und Raupen. Ihr erreicht einen großen, polygonalen Raum, in dem ihr zunächst eure pelzigen Gegner bezwingt. Hangelt euch dann an der Kletterwand entlang, um den Durchgang auf der linken Seite und eine fliegende Plattform zu erreichen. (Vorsicht: Die Tentakelarme greifen aus der Wand heraus nach euch!) Springt auf die Plattform, damit sie mit euch in den nächsten Abschnitt des Levels gleitet. Schießt auf die Tentakel, die aus der Wand kommen, damit sie euch nicht von der Plattform schubsen! Zerstört mit eurer magischen Faust auch alle Durchgänge, um schließlich zu einem Raum mit Lava zu gelangen. Springt über die dort befindlichen Säulen zur höher gelegenen Ebene. Von dort aus müsst ihr einen dreieckigen Schalter betätigen, wodurch eine Plattform aus der Wand geschoben wird. Springt über die Plattform weiter zum Ausgang des Levels!



Unter der Zuflucht von Fels und Lava



Steuert geschickt an den Lavafällen vorbei!

Euer Flug, vorbei an Lavafällen und Tentakeln, ist eine der schwierigsten Stellen des gesamten Spiels – hier hilft nur eines: Üben, üben, üben... Habt ihr den Flug jedoch gemeistert, sind die Schwierigkeiten noch nicht vorüber: Ihr trefft nämlich auf Glut, den Wächter der Zuflucht von Fels und Lava. Er greift euch mit Feuerwellen und Feuerwirbeln an. Weicht seinen Attacken durch geschickte Sprungmanöver aus und springt auf die Spinnennetze, um die Stalagtiten von der Decke zu schießen und sie auf Gluts Kopf landen zu lassen. Habt ihr ihn auf diese Weise dreimal getroffen, ist er besiegt! Ihr erhaltet nun die dritte Maske!

Das Grab der Alten

Im letzten Abschnitt dieser Welt werdet ihr von Clark attackiert! Klingenbart hat ihn manipuliert, indem er eine sonderbare Apparatur auf Clarks Rücken befestigt hat, um ihn wie einen Roboter zu steuern. In der "Kampfarena" befinden sich jedoch drei Schalter, die ihr betätigen müsst. Sind alle zu gleichen Zeit aktiviert, erscheint eine Laserbarriere. Durch sie gerät Clark aus dem Gleichgewicht, stolpert und schlägt hin. Schießt dann auf die Apparatur auf seinem Rücken. Wiederholt dieses Manöver so lange, bis das Gerät zerstört ist. Clark freut sich über diese Befreiung so sehr, dass er euch wie einen Ball über die Schultern rollen lässt. Springt auf seinen Kopf, zerstört den Käfig und verlasst diese Welt!

Betätigt alle Schalter, um die Laserbarriere einzuschalten.

zone 2

Die Eisenberge

Die Schiffstour, bei der ihr die Globox-Kinder aus den Minen retten müsst, ist nach etwas Übung recht einfach. Folgt von der südlichen Mine aus dem vorgegebenen Weg und biegt nach rechts zur östlichen Mine ab. Dort wendet ihr das Schiff und fahrt den Weg zurück, biegt bei der nächsten Möglichkeit nach rechts (zur westlichen Mine) ab. Von dort geht es dann weiter geradeaus, wodurch ihr die nördliche Mine erreicht. Steuert das Schiff danach immer geradeaus, bis ihr zur südlichen Mine zurückkehrt. Hier endet die Fahrt und ihr erhaltet die vierte Maske!

Um an die Lums zu gelangen, muss der Robo-Rex die Hinkelsteine zerstampfen. Er darf euch aber dabei nicht treffen!

(Achtet, während ihr das Schiff steuert, auf die Brücken, an denen euer Schiffsmast hängen bleiben kann, aber auch auf die Rohre im Wasser! Mit dem analogen 3D-Joystick könnt ihr das Schiff aber in alle Richtungen steuern, um die Hindernisse zu überwinden.)

Das Gefangenenschiff

Im letzten Abschnitt müsst ihr eine fliegende Granate geschickt durch das Innere des Schiffs steuern – auch hier hilft eigentlich nur Üben, um an den Hindernissen vorbei zu fliegen!

Auf diesem Steg müsst ihr im Flug einen Schalter betätigen.

Der Weg führt zu Beginn links durch einen schmalen Spalt. Im weiteren Verlauf steuert ihr durch zwei Räume, in denen euch mehrere Querbalken im Weg stehen. Nach den Räumen mit den Querbalken erreicht ihr einen Bereich, in dem ihr mit Laserstrahlen beschossen werdet. Hier fliegt ihr geradeaus und durch die Öffnung. (Achtung: Es gibt eine zweite Öffnung, die sich im rechten oberen Bereich befindet. Dabei handelt es sich jedoch um eine Sackgasse. Nicht hineinfliegen!) Nun kommt ihr in einen Raum mit vielen Rohrverstrebungen, den ihr auf der linken Seite fliegend passiert, um den Ausgang am anderen Ende zu erreichen. Schließlich trefft ihr auf den ultimativen Endgegner: Klingenbart wartet im Kampfroboter Grolgoth sitzend auf euch!

(Da ihr die nächste Welt auch von der Halle der Türen aus betreten könnt, solltet ihr zunächst dorthin zurückkehren und euer Spiel speichern!)

Steuert geschickt an dem Balken vorbei.

Das Krähennest

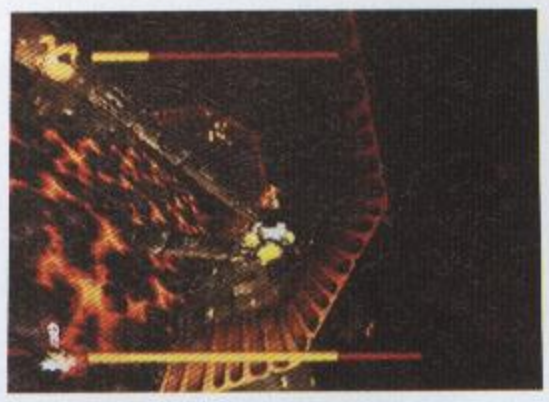
Endkampf, erster Teil:

Ihr steht in einer kreisrunden Kampfarena. Grolgoth schießt mit Kanonenkugeln auf euch. Setzt eure magische Faust ein und werft die Kugeln auf diese Weise zu ihm zurück. Habt ihr den großen Roboter dreimal getroffen, bricht er durch die Plattform hindurch. Nun beginnt die zweite Phase des Kampfes!

Endkampf, zweiter Teil:

Ihr sitzt auf der Granate und fliegt durch ein Röhrensystem, das aus zwei kleinen und einer großen Röhre besteht. In der großen Röhre befindet sich der Endgegner, der sich an zwei senkrecht verlaufenden Stangen festklammert. Eure Aufgabe besteht jetzt darin, in eine der beiden kleineren Röhren zu fliegen und dort ein Power Up für die Granate einzusammeln. (Achtung: Dieses Power Up wird nach dem Zufallsprinzip in einer der beiden Röhren platziert!) Schießt nun auf Grolgoths Hände, damit er in die Lava fällt. Anschließend fliegt ihr in die große Röhre hinauf, fliegt dort eine Wende und feuert den Rest eurer Schüsse auf ihn, solange er noch in der Lava liegt. Zwischendurch attackiert euch euer Gegner mit Lenkraketen, denen ihr ausweicht, indem ihr in eine der kleineren Röhren fliegt. (Möglichst im Zickzack-Kurs – mit etwas Übung sollte euch das gelingen!)

Wiederholt euren Angriff auf Grolgoth dreimal, dann ist er besiegt – viel Erfolg!



Holt euch das Power Up!

Grolgoth hat's erwischt!

NEWSFLASH NEWSFL

DER WEG IN DIE DRITTE DIMENSION...

... führt durch den Controller und dessen Kabel direkt in das Nintendo64! Was bis gestern noch wie ein Märchen klang, ist heute nämlich Wirklichkeit geworden: Ihr habt die Möglichkeit, Daten aus speziell dafür vorgesehenen Game Boy (Color)-Spielen auf euer Nintendo64 zu übertragen! So könnt ihr z.B. mit den bereits aus einem Spiel auf dem Handheld bekannten Charakteren auch in voller Dreidimensionalität spielen! (Beide Module, das Nintendo64- und das Game Boy Color-Modul müssen diese Funktion jedoch unterstützen – ihr erkennt das am Transfer Pak-Symbol auf der Packung!) Ihr müsst euer Nintendo64 Transfer Pak lediglich in den Schacht an der Unterseite eures Controllers einsetzen, das Game Boy-Spielmodul ins Transfer Pak stecken – und schon kann der Spaß losgehen!

So habt ihr zum Beispiel die Chance, eure Top-Golfer aus **Mario Golf** für den Game Boy Color auch in der Nintendo64-Version auf den Platz zu schicken und um die vorderen Positionen kämpfen zu lassen! Außerdem könnt ihr in **Pokémon Stadium** mit euren in den Game Boy-Spielen gesammelten Pokémon zum Duell antreten. Und weitere Handheld-Spiele mit dieser technisch genialen Funktion werden folgen – lasst euch überraschen...

DIE GROSSE SPIROU-COMPETITION

Einer der bekanntesten und beliebtesten europäischen Comic-Charaktere stürzt sich einmal mehr in ein aufregendes Abenteuer auf einer Nintendo-Konsole: Spirou! Zusammen mit seinem Partner Fantasio und seinem „Haustier" Marsupilami bekämpft der auch nach Jahrzehnten immer noch jugendliche Held die bizarrsten Bösewichte und vereitelt die übelsten Pläne übel gesinnter Schurken. Bisher erlebte er seine Abenteuer zumeist auf den Seiten der im Carlsen-Verlag erschienen Comic-Alben. Doch nun betritt Spirou Anfang Mai erstmals den Game Boy Color – in einem spannenden Jump'n'Run, in dem er all sein Talent benötigt, um den bösen Buben auf die Mütze zu hauen. Sein Abenteuer führt ihn durch 10 Welten (mit 18 Leveln), und er wird mit insgesamt vier harten Endbossen und selbstverständlich unzähligen Rätseln konfrontiert. Doch wie es sich für einen geübten Hobby-Detektiv gehört, wird er – mit eurer Hilfe, versteht sich – am Ende doch siegreich bleiben!

Allen Spirou-Fans (und solchen, die es werden wollen) geben wir hier die einmalige Gelegenheit, einen von 13 fantastischen Preisen zu gewinnen! Beantwortet einfach unsere Frage richtig, und schon seid ihr im Rennen!

In welchem südamerikanischen Fantasie-Staat wurde das Marsupilami entdeckt

1) Toltekistan
2) Palumbien
3) Bananador

Und das könnt ihr gewinnen:

1. – 3. Preis
3 x eine limitierte, bereits vergriffene Spirou-Comic Sonderausgabe inkl. Spiel!

4. – 13. Preis
10 x ein Spirou-Comic inkl. Spiel!

Schreibt einfach die richtige Zahl auf eine Postkarte und schickt diese an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land (Kennwort: Spirou). **Einsendeschluss ist der 25. April 2000**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

KEIN WETTBEWERB FÜR ÄNGSTLICHE...

Gemächlich wiegen sich die Zweige der bewaldeten Höhenzüge im kühlen Wind des Abends... dunkle Wolkenfetzen bedecken den Himmel... der letzte Schein der hinter den zerklüfteten, schartigen Gebirgsgraten versinkenden Sonne legt über die Umgebung einen blutroten Schleier... unheimlich hallt der Ruf eines Käuzchens aus der Ferne herüber und erste Nebel hüllen die wenigen Häuser im Tal ein. Doch während sich der Tag dem Ende zuneigt und die Dorfbewohner die Fenster und Türen ihrer Häuser verriegeln, erhebt sich im Schloss, dessen Türme hoch über der Landschaft in den düsteren Himmel ragen, der Herr der Vampire... Dracula erwacht! Wenn ihr die unheimliche Grusel-Atmosphäre genau so liebt wie wir, dann freut ihr euch bestimmt auch schon auf das neueste Vampirjäger-Abenteuer von Konami: **Castlevania – Legacy of Darkness**! Doch bevor euch die Gänsehaut den Rücken hinunter läuft, euer Blut gefriert und eure Hände vor Angst zittern, wollen wir euch herausfordern:

Zeichnet die gruseligsten Bilder, die ihr euch vorstellen könnt! Vampire, Werwölfe, Skelette, Monster, Mumien, Ghouls, Dämonen und andere höllische Gestalten sollen eure Zeichnungen bevölkern! Die zehn schönsten... Verzeihung, die zehn unheimlichsten Bilder werden von uns prämiert!

Und das könnt ihr gewinnen:
Wir verlosen 10 x **Castlevania – Legacy of Darkness!**

Schickt eure Kunstwerke an die bekannte Nintendo-Adresse in eurem Land, Kennwort: Horror. Der **Einsendeschluss ist der 25. April 2000**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Bitte habt Verständnis, dass wir die eingesandten Bilder nicht zurückschicken können.)

UND TÄGLICH GRINST DER WARIO...

Eine Internet-Adresse könnt ihr wahrscheinlich mit verbundenen Augen tippen: Unter **www.nintendo.de** bekommt ihr Zugang zur Nintendo-eigenen Website, auf der ihr alle wichtigen Infos, News und immer wieder coole Goodies erhaltet. Neben den gewohnten Neuigkeiten haben wir für den April einen Leckerbissen anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung von **Wario Land 3** vorbereitet! Wir haben keine Kosten und keine Mühen gescheut und präsentieren euch als Download das ultimative Wario-Wallpaper – auf diese Weise grinst euch der Lieblingsbösewicht aus dem Nintendo-Universum immer an, wenn euer Computerbildschirm aktiv ist!

Bei Redaktionsschluss stand zwar noch nicht fest, für welches Bild wir uns entscheiden, aber wir versprechen euch jetzt bereits: Es sieht garantiert supercool aus!

GUTE ZEITEN SCHLECHTE ZEITEN G2S2 – DIE COMPETITION

Nun kommt endlich das Spiel zur Serie: Mit dem Game Boy Color Quiz-Game zu **Gute Zeiten – Schlechte Zeiten** findet eine der erfolgreichsten deutschen Daily Soaps ihren Weg auf die tragbare Konsole!

Und wer eines von drei coolen, exklusiven GZSZ-Player Packages (bestehend aus Spiel, Parfum und Postkartenkalender) gewinnen möchte, der muss nur unsere Frage richtig beantworten!

Welches Magazin gibt Clemens Richter monatlich heraus?

a) City Lights
b) City Trends
c) City Talk

Schickt eure Postkarten mit der Antwort an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land (Kennwort: GZSZ). **Einsendeschluss ist der 25. April 2000**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

E3 IM MAI? WIR SIND DABEI!

Auch in diesem Jahr wird sich wieder ein Team der Club Nintendo-Redaktion ins Flugzeug setzen und den Atlantik überqueren, um pünktlich zur Eröffnung in Los Angeles vor Ort zu sein. Ihr habt richtig geraten: Wir meinen natürlich die Electronic Entertainment Expo, kurz E3!

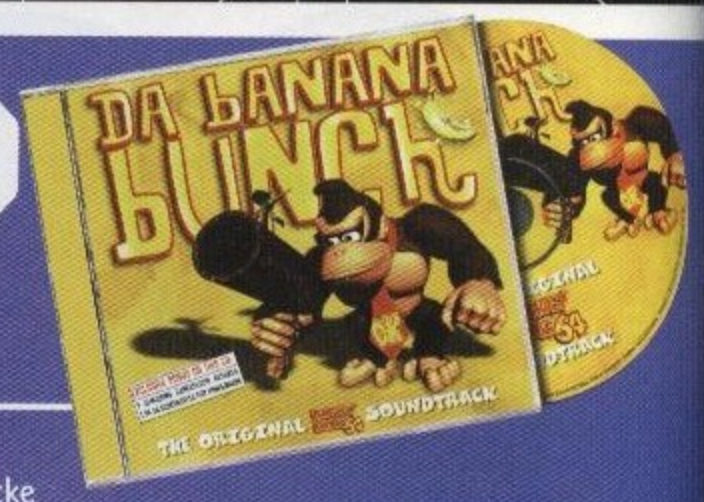
Jährlich ist die für den Video- und Computerspielmarkt weltweit bedeutendste Messe ein wahrer Publikumsmagnet, und da es sich dabei – anders als bei der ECTS und der Nürnberger Spielwarenmesse – um eine Messe handelt, zu der nicht nur Fachbesucher zugelassen sind, werden sich bestimmt auch diesmal wieder Tausende auf dem mehr als 4.000 Quadratmeter großen Ausstellungsgelände tummeln.

Gerade auf der E3 kann man stets mit vielen Neuankündigungen und Neuheiten, aktuellsten Infos und natürlich auch unzähligen Gerüchten rechnen: Viel Interessantes, worüber es sich zu berichten lohnt! Und wir versprechen euch einen exklusiven E3-Bericht – mit allem, was ihr wissen wollt, unzähligen Fakten und vielen aktuellen Infos zu coolen Events, neuen Spielen, neuer Hardware und vielem mehr. Freut euch auf den brandheißen Bericht aus dem sonnigen Los Angeles im nächsten Heft!

E3 - WIR SIND DABEI!

newsflash

DA BANANA BUNCH



Ihr findet, diese Überschrift ist ziemlich affig? Da habt ihr Recht! Denn hier geht es um die neue, affenstarke, bananengelbe Power-Prämie für all jene, die sich jetzt für das Power-Abo entschließen: Der exklusive, offizielle Original Soundtrack von Rares Meisterwerk **Donkey Kong 64** mit dem Titel „Da Banana Bunch"! Auf der coolen Silberscheibe findet ihr 12 Original-Stücke sowie drei exklusive Dance-Remixe. Doch das ist nicht alles: Zusätzlich gibt es auch noch einen DK64 Screensaver für euren Computer!

Also holt euch diese abgefahrene, affengeile CD, indem ihr ein Power Abo abschließt – alle nötigen Infos dazu findet ihr auf Seite 82!

POWER IN NÜRNBERG

Fotos: Stefan Stadie

Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg
03.02. – 08.02.2000

Die größte internationale Händler-Fachmesse der Spielwaren-Branche fand in diesem Jahr vom 3. bis 8. Februar in Nürnberg statt: Auf dem Messegelände der Noris öffnete die 51. Internationale Spielwarenmesse wieder ihre Pforten. Mehr als 2.800 Aussteller aus über 50 Ländern zeigten ihre Neuheiten – und auch Nintendo war auf der Messe mit einem rund 850 Quadratmeter großen Stand vertreten! Hier wurden alle Neuheiten (und selbstverständlich die erfolgreichen Blockbuster) für Nintendo64 und Game Boy Color präsentiert – und auch die Pokémon waren allgegenwärtig! Denn es gab nicht allein einen speziellen Pokémon-Sektor, sondern sogar der Pokémon-Bus parkte vor dem Nintendo-Messestand. Hier konnten all jene, die von Pokémon noch nichts wussten, die erfolgreichsten Spiele kennen lernen, die je für den Game Boy erschienen sind! (Obwohl: Gibt es heute überhaupt noch jemanden, der Pokémon nicht kennt...?) Selbstverständlich wurde auch die **Gelbe Edition** von Pokémon erstmals in Europa gezeigt. **Pokémon Stadium** hatte in Nürnberg ebenfalls offizielle europäische Premiere und wurde auf einer eigens dafür kreierten Bühne präsentiert!

Zu den für den Game Boy Color vorgestellten Spielen gehörten u. a. **Pokémon Pinball**, **Wario Land 3**, **Alice in Wonderland**, **Beauty & the Beast**, **Game & Watch Gallery 3** und **Mickey's Racing Adventure**, **Metal Gear Solid** und **Tomb Raider**.

Von der Nintendo64-Power konnten sich die Besucher an über 50 Displays überzeugen. Zu den hier präsentierten Spielen zählten neben **Pokémon Stadium** auch die Erfolgstitel **Donkey Kong 64** und **Super Smash Bros**.

Zukünftige Spitzentitel durften freilich nicht fehlen: **Ridge Racer 64**, **Starcraft 64**, **Excitebike 64**, **Mario Party 2**, **International Superstar Soccer 2000**, **Top Gear Rally 2**, **Daikatana**... und die Liste könnte noch fast endlos fortgesetzt werden!

POKÉMON

SAMMELKARTENSPIEL

Die Pokémon kommen

7. & 8. APRIL · ESSEN
KARSTADT

14. & 15. APRIL · OBERHAUSEN
CENTRO

5. & 6. MAI · CHEMNITZ
SACHSEN-ALLEE

12. & 13. MAI · MÜNCHEN
OLYMPIA EINKAUFSZENTRUM

19. & 20. MAI · BERLIN
SCHÖNHAUSER ALLEE ARKADEN

2. & 3. JUNI · LUDWIGSBURG
BREUNINGERLAND

9. & 10. JUNI · HAMBURG
WANDSBEK QUARRE

23. & 24. JUNI · KÖLN
PASSAGE BREITE STRASSE

LERNE DAS POKÉMON SAMMEL-KARTENSPIEL

GROSSE TAUSCHZONE

TOLLES GEWINNSPIEL

TRIFF PIKACHU, GLUMANDA UND GENGAR

AMIGO

* ©1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon and the official Nintendo seal are trademarks of Nintendo. WIZARDS OF THE COAST is a registered trademark of Wizards of the Coast Inc. ©2000 Wizards of the Coast, Inc.

TM

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

final stage

Damals... 4 Player Fun!

Nahezu eine Dekade ist es her, seit der **4 Score**, der Vier-Spieler-Adapter für das NES, erschien. In der zweiten Ausgabe des Jahres 1991 berichteten wir ausführlich über den ersten Vier-Spieler-Adapter der Videospielgeschichte und stellten die ersten Spiele dafür vor. Dieses revolutionäre Zubehörteil sorgte zur damaligen Zeit für Furore und bildete den Ausgangspunkt für künftige Mehrspieler-Adapter. Des Weiteren gab es ausführliche Berichte zu den Games Faxanadu und Gargoyle's Quest sowie zu Chessmaster für NES und Game Boy. Tipps und Tricks zu den Spielen Low G-Man, Solstice, World Cup und A Boy and his Blob rundeten die Game Features des Magazins ab. Natürlich kamen auch die Leser nicht zu kurz: Durch Highscore-Listen und Leserbriefe halfen sie aktiv bei der Mitgestaltung des Magazins.

DR. MARIOS tech talk

GOURAUD SHADING

Ein vom Mathematiker Henri Gouraud entwickelter Algorithmus, welcher in der Videospiel-Entwicklung zur Berechnung von Farbverläufen innerhalb eines Polygons angewendet wird. Anhand eines den Ecken des Polygons zugewiesenen Start- und Zielfarbwertes wird ein feiner Farbverlauf berechnet, der anstelle einer Textur über das jeweilige Polygon gelegt wird. Der weiche Farbverlauf erweckt den Eindruck, ein glatte, abgerundete Oberfläche vor Augen zu haben. Im Speziellen wird dieses Verfahren beispielsweise bei der Darstellung von Charakteren verwendet; während das reine Polygonskelett einer Figur eckig und zusammengesetzt aussieht, wirken die mit Gouraud-Shading bearbeiteten Polygone dank des weichen Farbübergangs abgerundet und erwecken den Anschein, aus einem Guss zu bestehen. Da Faktoren (wie beispielsweise Lichtreflexe, Schatten oder Transparenzen) beim Gouraud-Shading jedoch unberücksichtigt bleiben, wird dieses Verfahren oftmals in Ergänzung mit anderen Verfahren bzw. in einer Kombination mit texturierten Polygonen angewendet.

Z-BUFFER

Eine Technik, mit der für jedes Pixel eines Bildes dessen Distanz zum Betrachter (Z) gespeichert wird. Somit kann bei jeder Bewegung bestimmt werden, wie sich die Objekte im Verhältnis zum Betrachter verändern müssen und welche noch im Bild zu sehen sein sollen.

OUTLOOK

Im nächsten Heft...

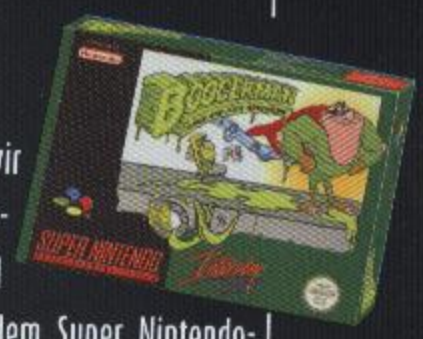
EXCITEBIKE 64
Der neueste Geniestreich von Mastermind Shigeru Miyamoto entführt in die Welt der turbulenten Stunt- und Racing-Action!

POKÉMON GELBE EDITION
Das Warten hat ein Ende! Endlich gibt es neues Game Boy-Futter für Pokémon-Fans! Erfahrt alles über die Gelbe Edition von Pokémon!

STARCRAFT 64
Jetzt endlich findet der Strategie-Klassiker seine Umsetzung auf dem Nintendo64! Wir sagen euch, wie es um das Schicksal der Erde steht! Space-Action at its best!

N ALE

FUNDSACHEN AUS DEN ARCHIVEN DER REDAKTION



Diesmal wollen wir euch ein Spiel vorstellen, dessen Titel sicherlich noch jedem Super Nintendo-Besitzer in „unangenehmer" Erinnerung ist: **BOOGER MAN**! Im Selbstversuch durch die Kanalisation gespült, landet Boogerman, der Held dieses Furz'n'Rülps-Klassikers, in der fernen Dimension EX-Krement! Hier finden sich alle Abfälle, Exkremente und sonstige Absonderungen, die mittels einer geheimnisvollen Erfindung von der Erde nach EX-Krement verfrachtet wurden. Warum Boogerman ebenfalls in dieser fernen Dimension landet, ist genauso ungeklärt wie die Frage, welche Aufgabe er eigentlich dort zu erfüllen hat. Kurz: Dieses Spiel hat keine Handlung, ist total sinnlos, macht aber einen Riesenspaß! Beim Spielen solltet ihr übrigens darauf achten, dass Boogies Taten nicht allzu sehr auf euch abfärben. Der nämlich popelt, spuckt, rülpst, lässt sich durch Toiletten spülen, wühlt in... naja, nennen wir es mal bräunliche Häufchen und besucht pro Level gleich mehrere Latrinen! Ein echtes Sch***-Spiel also, aber ein cooles!

HALL OF FAME

Name: **Link**

NES
The Legend Of Zelda
Zelda II – The Adventure Of Link

SNES
The Legend Of Zelda – A Link To The Past

Game Boy
The Legend Of Zelda – Link's Awakening

Game Boy Color
The Legend Of Zelda DX – Link's Awakening

Nintendo64
The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time
Super Smash Bros.

Wichtigste Auftritte

rumble in
the jungle.

Nintendo®

NINTENDO.64

Feel Everything

DONKEY KONG™ 64

Donkey Kong ist wieder da! Endlich gibt es die Abenteuer der ganzen Affenbande auf Nintendo 64. Mit besseren Grafiken, mehr Moves, fieseren Feinden und riesigen Welten. So riesig, dass wir das Expansion Pak gleich dazugepackt haben. Diddy, Donkey, Tiny, Chunky und Lanky gegen die gemeinen Kremlings – echt haarig. Und Du dachtest schon, irrer geht's nicht mehr. ***www.nintendo.de***

© 1999 Nintendo. Game by RARE.
Rareware Logo is a trademark of RARE.